New Generation ATARI *magazin*

4 '2002 2.Jahrgang
Informationen für Atari Computer

Die große Show, JHV 2002:

Abbuc-Wettbewerb
Ressorts, neue Wege beim ABBUC

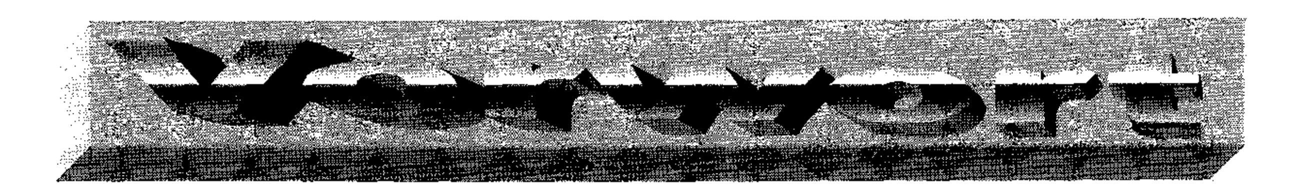


Games Guide:
Heiße Gametips



Aktuell:
PD-Mag 4-2002
Disk Line 66
Anime Fantastics 4

PD-Ecke:
Action total mit brandneuen PD-Hits!



Hallo liebe Leser!

Sicher erinnert Ihr Euch an die Zettel zur Abo-Verlängerung 2003, die der letzten Ausgabe beilagen. Nun liegt das Ergebnis vor und es ist wirklich niederschmetternd. Von 86 Abonnenten haben nur 38 verlängern wollen, der Rest hat sich aus diesen Gründen für ein Ende des Abos entschieden: 2 * „Mir gefällt das Magazin nicht mehr", 9 * „Kein Kommentar" (Haben nicht geantwortet!) 37 * „Ich gebe mein Atari-Hobby auf, deshalb brauche ich auch kein Atari-Magazin mehr!" Das war wohl mehr als deutlich und zeigt, das unser kleiner Atari wohl doch langsam das Ende seiner Reise erreicht hat! Mit einer so geringen Leserzahl sind die Magazine NGAM, Disk Line und PD-Mag nicht mehr zu finanzieren, deshalb gebe ich hiermit offiziell bekannt das Ihr die letzten Ausgaben in Euren Händen haltet, die Magazine werden eingestellt! Ich bin natürlich ein klein wenig enttäuscht dass das Ende so rasch gekommen ist, allerdings kann ich niemanden einen Vorwurf machen wenn er sich lieber mit modernen Computern befassen möchte statt mit einem Gerät, das schon vor über 10 Jahren für Tot erklärt wurde. Diese letzte Ausgabe wurde von mir 2 mal überarbeitet, weil Andreas Magenheimer und Thorsten Helbing doch noch Mitleid mit mir hatten und mir jede Menge Material zur Verfügung stellten, leider erst als ich schon fast fertig war, daher musste ich noch einiges umkrempeln. Heraus kam aber eine 58 Seiten starke Ausgabe mit vielen Infos rund um den Atari, wir verabschieden uns also mit einem echten XXL-Magazin! Ich wünsche Euch nun viel Spaß damit und hoffe, ihr denkt hin und wieder mal an Euer NGAM-Team!

Sascha Röber

Inhaltsverzeichnis

Seite:

Tipps und Tricks

Hallo Gamefreaks!

Auch wenn dies die letzte Ausgabe des NGAM ist will ich vor den Tipps noch ein paar Worte verlieren, und zwar ein dickes Dankeschön an Gerd Glaß und Andreas Magenheimer, die immer wieder viel zu dieser Rubrik beigetragen und mir die Arbeit erleichtert haben. Ich hoffe das Ihr auch weiterhin noch ein wenig dem ATARI treu bleibt und wir alle auch weiterhin noch viel Spaß mit diesem kleinen Computer haben werden der uns so ans Herz gewachsen ist!

Euer Sascha Röber

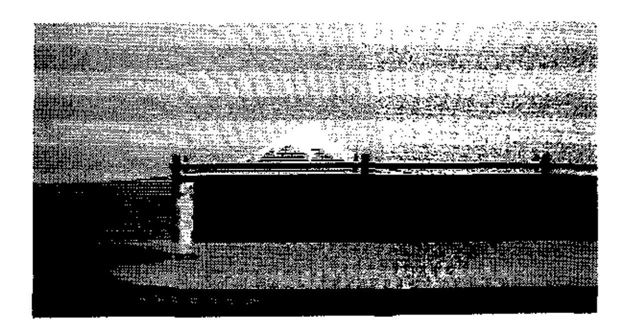
Pitfall II:



Wer wie ich Pitfall II ohne Anleitung und Verpackung als 2. Hand Spiel gekauft hat wird sicher ein wenig verwundert sein das dieses Spiel scheinbar kein Ende findet. Sicher, es macht schon Spaß durch das riesige Labyrinth zu streunen und Schätze einzusammeln, aber gewinnen will man ein Spiel schließlich auch irgendwann einmal, nur wie? Im Grunde ganz einfach! Man muß nur seine 2 Freunde im Labyrinth finden und befreien (berühren!), und schon ist das Spiel gewonnen. Sicher, hört sich schon besser an, aber leicht ist es immer noch nicht. Trotzdem kommt hier jetzt die Wegbeschreibung. Es sei erwähnt das L einen Bildschirm nach Links, R einen Bildschirm nach rechts, H einen Bildschirm hoch und U einen Bildschirm nach unten bedeutet!

R , R, U *(nimm das Gold)*, R, R, (zurück an Land) R, U, U (hier ist ein Markerpunkt an dem man wieder zurückgeschickt wird wenn man ein Tier etc. berührt!), L, U, R, U, U, U, U, U, U, U, U, U, U, U, U, L (gehe zum Ende und springe!), L (nächster Marker), L (gehe zum Ende und warte auf den Ballon. Springe und greife nach dem Ballon, dann fliege die ganze Strecke links nach oben bis der Ballon platzt, L, U (hier findest du die Freundin Rhonda), U (nächster Marker), U, U, L (gehe bis zum Ende, lass dich fallen und gehe zum Marker), L, U, R, U, L, U, R, U, L, U, R, U, U, R, U,U, L, U, R, U, L, U, U (nächster Marker), U, R, U, L, U, R,U, L, U, R, U, L, U, R, U, U, U, L, U hier sollte der Freund Quickclaw sein und das Spiel ist gewonnen!

Karateka Bewegungen:



Sich richtig zu prügeln will gelernt sein, deswegen kommt jetzt die Richtige Steuerung ins Spiel!
Als erstes solltet Ihr Euch merken das simples rumstehen oder rennen den Tod bedeutet kann, wenn ihr nicht in Verteidigungsposition seit wirkt ein Treffer Tödlich!
Joystick Kontrolle:
Joystick nach oben drücken und loslassen – Kampfstellung
Treten und Schlagen:

Tipps und Tricks

Beginnt in der Kampfstellung. Den Feuerknopf schnell drücken = Schlagen, drücken und halten = Treten. Mit Joystick Hoch-Runter bestimmt ihr die Hohe des Angriffes. Nach vorne oder hinten bewegt den Kämpfer in die entsprechende Richtung.
Rennen und anhalten: Um nach den Kämpfen schneller zur Burg zu gelangen muß man rennen. Hierzu den Stick nach oben und dann oben rechts drücken und halten solange ihr rennen wollt!
Es geht auch per Keyboard:
Q/A/Z = Schlag Oben, Mitte, Unten,
W/S/X = Tritt Oben, Mitte, Unten
Cursor -> Rennen, Cursor <- stoppen. Space – Kampfposition.
Keyboard ist leichter!

Caverns of Mars: Shift + Ctrl. + Tab = Level überspringen;

Super Breakout: Shift + Ctrl. + I (oder 1) für eine Nachricht;

Donkey Kong Jr.: beide Shift-Tasten drücken und BOOGA eingeben, dann Shift loslassen und „9" drücken für 9. Level;

Galaxians: 1x Select drücken => Game Over erscheint, man kann nun aber weiterspielen oder ein neues Game beginnen und hat unendlich viele Leben.

Hallo Adventure Freunde!

Heute habe ich mir die Mühe gemacht, einmal alles an Adventures und auch einige andere Spiele aufzulisten deren Lösungen oder Teillösungen ich so im Laufe der Jahre veröffentlicht habe. Alle habe ich nicht von Anfang bis Ende ausgeknobelt, sondern dort weitergemacht wo andere Spieler aufgehört haben. Auch habe ich Fehler in bereits veröffentlichten Lösungswegen beseitigt und/oder Ergänzungen vorgenommen.
Da jetzt die kalte Jahreszeit beginnt und man wieder öfter am Atari sitzt, hat sicher der Eine oder andere Atarianer wieder Lust ein Adventure zu spielen.
Wenn man dann nicht mehr weiterkommt, meine ich, kann eine solche Liste hilfreich sein. Außerdem weiß jeder dann gleich, das ich ich zu diesen Spielen keine Teillösungen oder Hilfe mehr benötige. Alle Anderen sind von mir nach wie vor
begehrt!
Hier noch einmal meine Anschrift:

Gerd Glaß
Bergstr.22
16321 Schönow
Tel.: 03338/3250

ATARI-Magazin

Spiel	Heft	Seite
2010-Das Jahr in dem wir ...	4/92	5
Ziehlpunkt 0 Grad Nord	1/95	5
THE SEVEN KEYS	2/95	5
THE MASK OF THE SUN(D)	3/95	5
SERAMIS	3/95	5/6
BOND STREED Nr.13	4/95	4
MYSTIX 2(Das Strandhaus)	5/95	5
CLEVER & SMART	6/95	5
X-MAS-HORROR	2/96	5
PUZZLE(Code)	3/96	5
Das Geheimnis der Osterinsel	3/96	5
Zauberschloß	4/96	5
Hugojagd XL	5/96	5
THE RIDDLE 1	6/96	6
Der Ring der Nibelungen(1)	1/97	5/6
Der Ring der Nibelungen(2)	2/97	5
SMUFFIES'S WORLD	3/97	5
AMNESIA	4/97	5
Der leise Tod	5/97	5
Die Zeitmachine	6/97	5
Zauberschloß(MAGIER.BAS)	1/98	5
ATLANTIS(1)	2/98	4/5
ATLANTIS(2)	3/98	4/5
THE LAST STARFIGHTER	5/6/98	4/5/6

New Generation ATARI-Mag.

Spiel	Heft	Seite
FUTURE NIGHTMARE	2/02	3
SPECIAL FORCES	3/02	3

Tipps und Tricks

Einiges nützliches über **TURBO-DOS (V. 2.1)**

Seit einiger Zeit ist TURBO-DOS PD, und damit sicher beliebter als zuvor. Ich benutze es sehr gerne, es ist mein Lieblings-DOS. Was irgend geht, erledige ich damit, obwohl ich eine XF551 mit BIBO-DOS im ROM habe, das ich in etwa 3 Sekunden booten kann. So ein vom Anwender vielseitig veränderbares DOS wie das TURBO-DOS gibt es selten. Allerdings sollte man auch das Handbuch und die UTILITIES dazu besitzen.
Hier nur einmal drei Punkte die das TURBO-DOS noch weiter aufwerten:

1. Der Monitor im DOS

Das TURBO-DOS hat zusätzlich zu den normalen Kommandos einen kleinen Maschinensprache-Monitor integriert, mit den man vom DUP aus Speicherinhalte bequem ansehen und auch verändern kann. So auch die vom TURBO-DUP selbst! Im Monitor gibt es Befehle für die Zahlenumrechnung in beliebiger Schreibweise, ATASCII-Dump, das verschieben von Dump Adressen und der (> Adresse).

2. Die DUP-Hintergrundfarbe

Was die DOS-Farben angeht, mag ich lila/violett nicht so recht und habe sie ganz einfach geändert. Die Adresse $2205 (DUP-Bildschirmfarbe); Default: $50 ist für lila/violett verantwortlich. Gibt man im DUP folgenden Monitorbefehl ein: 2205 <RETURN> sieht man den Hexdump 2205 50 00 38 47 4E 2E 43 auf dem Bildschirm. Von Interesse für die Farbe ist nur der Wert $50, die folgenden Werte bleiben unverändert! Da der Monitor den Bildschirmeditor verwendet, geht man mit <CONTROL> und den <Kursorführungstasten> auf 50 und trägt z.B. 10 ein. <RETURN> es ergibt sofort einen braunen Hintergrund. Man sieht sofort das Ergebnis. Mit INI pflanzt sich diese Änderung beim anlegen von DOS und DUP auf Dikette fort.
Hier einige Farbwerte:
00=schwarz, 84=blau, A2= grün. Es sind alle Werte von 00 bis FF möglich, aber nicht alle sinnvoll. So ändert nur jeder 2. Wert die Farbe. Keine Angst, bei der Eingabe von Werten wie 5A, 0A, 1A, usw. sieht man einen leeren Bildschirm. In diesem Fall ist die Vordergrundfarbe und die Hintergrundfarbe identisch. Besitzer einer Ramdisk brauchen nicht neu booten, sie machen einfach <RESET> und die Defaultwerte sind wieder da.

3. Der BAC-Befehl

Ein DOS mit einer speziellen BAC-Adresse (Default: $0000) sollte nur verwendet werden, wenn die Anwender-Software einen Sprung ins DOS gestattet. Die Rückkehr aus dem DOS ins Programm kann dann problemlos mit <OPTION > erfolgen. Für die Arbeit mit TURBO-BASIC habe ich mir eine spezielle Arbeitsdiskette hergestellt. Zunächst wird wie beschrieben das DUP passend zu TURBO-BASIC braun 'eingefärbt' und dann die Einsprungsadresse eingetragen. BAC 2080 <RETURN>.
Eine Kontrolle mit BAC <RETURN> zeigt den eben eingetragenen Wert an. Wie üblich pflanzt sich diese Einstellung mit INI fort und ist auch nach dem nächstem Booten wirksam. Besonders günstig ist, das TURBO-BASIC, der COMPILER, RUNTIME und die damit geladenen Compilate (*.CTB) die selbe Einsprungsadresse haben! Alle 3 Programme befinden sich auf meiner Arbeitsdiskette. Durch SETUP.BAT wird TURBO-BASIC gleich geladen und gestartet. So arbeitet es sich bequem und gut.
Noch 2 weitere Einsprungsadressen: ATMAS-II: $2800; DESING-Master $1D00. Mit diesen Beispielen erschöpft sich die Anpassungsfähigkeit von TURBO-DOS bei weitem nicht! Da gibt nur
noch zu sagen: Handbuch lesen, probieren und wenn es nicht funktioniert alles noch Einmal.
Aber nur auf einer Sicherheitskopie!
Bis auf wenige Änderungen habe ich diesen Artikel schon einmal im XLE-Mag Nr. 08 veröffentlicht.
Anderas Magenheimer war der Ansicht, daß ich Artikel dieser Art günstiger in einem Magazin veröffentlichen sollte, das einen größeren Personenkreis erreicht. Nach einigen Überlegungen muß ich sagen, das er damit Recht hatte.
An dieser Stelle will ich aber auch mein Bedauern ausdrücken das es das XLE-Mag nicht mehr gibt. Es war ein Magazin besonderer Art, das mir persönlich sehr viel Informationen und Anwendersoftware gab, die man sonst nirgends bekam.

Gerd Glaß



Hallo Liebe Leser!

Auch in dieser nun letzten Ausgabe des NGAM Magazins habe ich noch ein paar Nachrichten an den User zu bringen!:

Wettbewerb im NGAM:

Eine ganze Weile lang habe ich versucht, mit Wettbewerben neue Produkte und Projekte für unseren Atari in die Wege zu leiten und in all den Jahren ist dabei sogar eine ganze Menge gutes Material entstanden. Leider hat der letzte große Wettbewerb nicht mehr den erhofften Erfolg gehabt, die 20 Einsendungen gleich welcher Art werden lange nicht erreicht und jetzt wird das NGAM eingestellt und damit ist auch dieser Wettbewerb zuende! Doch es braucht keiner der mitgemacht hat böse auf mich werden, Eure Arbeit wird natürlich belohnt, denn ich werde die ausgesetzten Preise an alle Einsender verteilen, auch wenn es halt nicht der Erfolg geworden ist auf den ich gehofft hatte. Den 50 Euro Einkaufsgutschein bekommt Hermann Werkart für seinen Pacman-Clone Minipac, einen ganzen Kasten voller Überraschungen hat sich Harald Fischer verdient, der insgesamt 9 Einsendungen in Form von Programmen, Titelseitenlayouts und Minilistings beigesteuert hat. Auch für Tino Reminder und Enno Gehrke gibt es noch ein paar Preise! Vielen dank an Euch für die Mühe und viel Spaß mit den Preisen! Sicher werden sich jetzt einige von Euch Fragen was denn nun mit den Sachen passiert. Ehrlich gesagt weiß ich es noch nicht, ich habe noch ein paar wirre Ideen was ich in Zukunft am Atari machen werde, habe mich aber noch nicht entschieden und solange hebe ich mir diese Sachen erst einmal auf, vielleicht mache ich aus den Programmen eine neue PD-Disk, vielleicht werde ich aber auch ein reines Software-Magazin auf die Beine stellen das keinen Textteil besitzt sondern nur halbwegs neue und/oder selbstbeschriebene Software a la Disk Line enthält. Mal sehen!

Quick beim ABBUC:

Für das neue Sondermagazin habe ich zusammen mit Herrn Rätz dem ABBUC das Quick-Hauptprogramm zur Verfügung gestellt. Außerdem hat der ABBUC die Erlaubnis erhalten den Textteil der Quick-Magazine mit zu nutzen. Allerdings sind die kompletten Quick-Kurse bis auf weiteres dem Copyright des PD-World Versands unterstellt und können nur hier bei mir bestellt werden.

Atari-Magazin Künstler-Cover:

Wie jeder weiß hatte das alte Atari-Magazin das damals von 87 – 89 am Kiosk zu kaufen war sehr aufwendige Cover mit tollen Motiven. Die Originalzeichnungen dieser Cover will Herr Rätz nun zum Verkauf anbieten. Wie Er mir am Telefon mitteilte werden sie vielleicht schon bald über Ebay angeboten. Wer Interesse hat kann sich aber auch direkt an Herrn Rätz wenden und so vielleicht ein echtes Sammlerstück der besonderen Art erwerben.
Die Adresse:
Verlag Werner Rätz,
Postfach 1640
75006 Bretten

Außerdem hat Herr Rätz auch noch einen kleinen Posten Mäuse für den Atari anzubieten. Es handelt sich dabei um Infrarotmäuse für den Amiga , die mittels Port Converter auch am Atari nutzbar sind. Wer also eine Atari oder Amigamouse gebrauchen kann sollte sich ebenfalls an Herrn Rätz wenden!

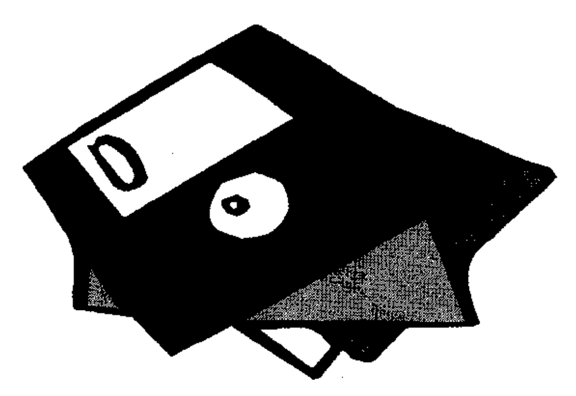
Atari-Internet-News:

- es handelt sich um Atari-8Bit-Infos, die ich (Charlie Chaplin) in den letzten 3-4 Monaten von div. Homepages und Newsgroups zusammengetragen habe;
- aufgrund der vierteljährlichen Erscheinungsweise des NGAM sind diese Infos bei Drucklegung meist nicht topaktuell - was sich aber leider nicht vermeiden läßt;
- für die Richtigkeit oder den Wahrheitsgehalt dieser Infos übernehme ich keine Gewähr und auch keine Haftung / Verantwortung;



- *Tajemnice Atari:* Das tschech. Magazin Tajemnice Atari (mit XL+ST-Inhalt) ist im Sommer/Herbst 2002 zu Freeware erklärt worden. Im Internet gibt es eine eigene Homepage mit Downloadmöglichkeit aller erschienenen Ausgaben (Hefte als gezippte HTML oder PDF Dateien, Software der 8Bitter als gezippte ATR-Images). Unter der URL: *http://horror.mirage.com.pl/pixel/index.html* ist die entsprechende Startseite zu finden. Viel Spaß beim Lesen der (tschech.) Texte und ausprobieren der XL/XE Software. Ach ja, unter den Programmen findet man viele kleine Listings, seien es Tools (kleine Anwendungen) oder Games bzw. Mini-Games (kleine+kurze Spielchen). Das beste Spiel namens Heartlight (erschien mit 4 Levels in Ausgabe 1 und 8 zusätzlichen Levels in Ausgabe 2; zusammen also 12 Levels) habe ich mal herausgefischt und an Sascha geschickt. Man findet es als Original Basic-Listing oder als „selbstgemachtes" ML-File. Da ich kein Könner im Erstellen von ML-Files bin, ist mir leider die Farbe (Graustufen) abhanden gekommen. Wem das ML-File also nicht gefällt, der kann ja die Basic Version spielen oder versuchen eine neue ML-Version mit den Original-Farben zu kreieren. Ansonsten viel Spaß mit diesem „neuen" Boulder-Dash Clone...

- *Boss-X*: Mirko Sobe hat auf der Unconventional mal wieder ein Update von Boss-X (dem TB-Desktop) erstellt. Nach fleißiger Überarbeitung des Vor- und Hauptprogramms, sowie einiger Ergänzungen liegt nunmehr die neue Version X.3 oder auch 10.3 zum Download vor. Man findet Mirkos Homepage unter der URL: *http://www.atarixle.de* . Dort einfach mal umsehen und wenn gewünscht auf das Icon für Download klicken, um die neue Version herunterzuladen (gezippte ATR-Images). Auch ein HTML-Editor ist dort nunmehr für BOSS oder sonstige Anwendungszwecke zu finden...



- *Megacopier / Full Scale Sector Copier*: Die beiden Programme von a) Erhard Pütz (programmiert in Asembler für Sparta/BeweDOS) und b) Carsten Strotmann (programmiert in Forth für DOS 2.x) wurden upgedated und fertiggestellt. Man kann damit beliebig viele Sektoren (mit 128 oder 256 Bytes) mittels 2

„Laufwerken“ (Floppies, Ramdisks, HD-Partitionen, etc.) kopieren, so dass dann auch Kopien von 720k oder 1440k oder gar bis zu 16MB kein Problem mehr darstellen dürften. Die Programme sollen irgendwann auf dem ABBUC-Magazin released werden...

- *XLE-CD*:
Pünktlich zur ABBUC JHV erschien diese CD-ROM mit über 5000 Atari XL-Images (>2500 im ATR und >2500 im XFD Format) von A.M. Der Hauptanteil dieser CD liegt bei den ATR und XFD Images, daneben sind aber auch zahlreiche (ungetestete!) Emulatoren für Acorn, Amiga, Apple, IBM, ST/Falcon, etc. (die den XL/XE oder VCS, Lynx, etc. emulieren) vorzufinden. Alle Images sind mit Namen (8.3 Zeichen) versehen, außerdem ist ein VTOC / Index Text mit Übersicht und kurzer Erläuterung aller vorhandenen Images enthalten. Der Preis beträgt 5 Euros + Porto -> Bezugsquelle: Andreas Magenheimer, Ernst-Ludwig-Str. 84, 55232 Alzey;
Mail: magea000@students.uni-mainz.de;
PS: Siehe hierzu auch den Test in dieser Ausgabe!)



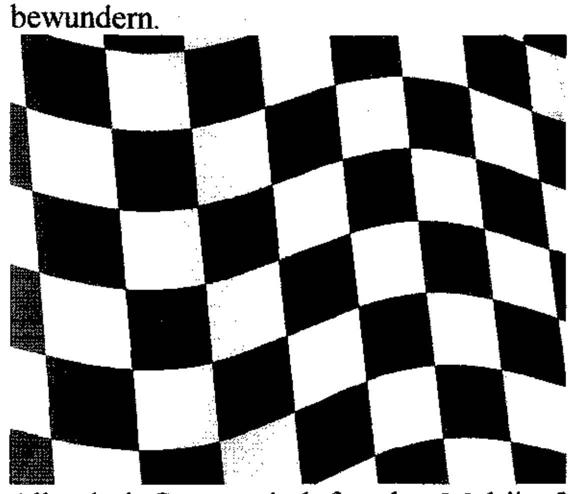
- *AVI-CD-ROMs*: Ebenfalls zur ABBUC JHV sind zwei CD-ROMs von Torsten Schall, gefüllt mit zahlreichen AVI und MOV Filmen von + über Atari erschienen. Eine CD ist gefüllt mit Atari Classic / 8Bit Inhalt (Arcade, XL/XE und VCS), sowie umfangreichen Nolan Bushnell Interview und Shareware-DOS-Filmplayer. Die zweite CD ist gefüllt mit Atari 16-64 Bit Inhalt (ST/STE/TT/Falcon, Jaguar, Lynx, Arcade, etc.) und weiteren zahlreichen AVI und MOV Filmen rund um Atari. Der Preis für beide CD's beträgt 7 Euros plus Porto; -> Bezugsquelle: Torsten Schall, Eckenbertstr. 47, 67549 Worms; Mail: *torsten.schall@web.de*;

- *Neue Hardware*: Auf der JHV war auch einiges von neuer Atari 8Bit Hardware zu hören und zum Teil zu sehen. 1) Stefan Dorndorf hat versprochen sein 512k Flashrom-Modul in den nächsten Monaten fertigzustellen. Außerdem will er eine Ramkarte/Flashkarte (die man u.a. von Digitalkameras kennt; Größe 32MB und mehr!) für den kleinen Atari nutzbar machen. Wenn ich mich nicht irre, dann kann man ihn per Mail: *stefan.dorndorf@web.de* kontakten.
2) Von den Holländern war zu hören, daß hier u.a. eine Ethernetkarte für den kleinen Atari fertiggestellt wurde, außerdem arbeitet man an einer neuen (USB?) Floppy und einem universellen USB-Anschluß bzw. einer USB-Cartridge. Mal sehen, ob daraus dann was wird und die Sachen auch in größeren Stückzahlen hergestellt werden. 3) Bei der RAF wurde neben dem Multijoy8 (Joystick) und Multilink (Netzwerk) Interface auch das CD-ROM Interface und das SIO2IDE Interface vorgeführt. Man kann die Sachen über ihre Homepage bestellen (die Preise sind mir derzeit nicht bekannt). Die URL lautet: *www.abbuc.de/raf* oder *www.abbuc-raf.de* ; Da auf der JHV leider kein Ressortleiter für Atari Hardware gefunden wurde, bleibt abzuwarten ob und wie die neuen Hardware-Ideen von den Machern koordiniert und vom ABBUC supportet werden...

- *Neue Demos*: Neue Meetings und

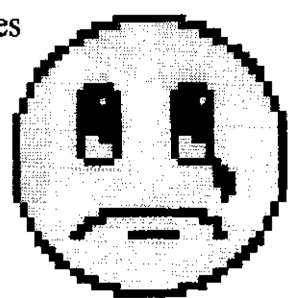
Conventions bringen meist auch neue Demos hervor. Von den Animkomials ist die Demo „AMBV" (Animkomials meet Boris Valleyo) erschienen. Es handelt sich um eine Gr.9+11 Bildershow, für die man 128k Speicher benötigt. Man kann sie unter der URL: *http://atariarea.nostalgia.pl/animkomials/rilejzy.html* downloaden. Dort gibt es auch fast alle anderen Demos der Animkomials...

- *Neue Software:* 1) Auf der JHV gab es die Games „Bremspunkt" (Vollversion) von Thorsten Butschke, sowie „Sheep-Race" und „Card-Grabber" von Florian Dingler zu bewundern.



Alle drei Games sind für das Multijoy8 Interface programmiert worden und werden im ABBUC Magazin erscheinen (weitere Games sind in der Mache aber noch nicht fertig). 2) Desweiteren konnte man die Games „Multi-Race" und „Multi-Worms" in Aktion sehen. Bei diesen Spielen von Jiri Bernasek handelt es sich um sog. Multilink-Spiele, also Netzwerk-Spiele zum verlinken mehrere Rechner. Sie werden wohl auch irgendwann auf dem ABBUC Magazin erscheinen. 3) Im Internet bzw. auf der Seite von atari-area gab es kürzlich das Game „Yie-Ar-Kung-Fu" und das Tool „Neo-Tracker" zum Download. Ersteres ist eine Umsetzung eines C64, CPC, Amiga, etc. Kampfsport-Spieles, letzteres ist ein Soundplayer (vermutlich für MOD-Files). Beide Sachen haben nur einen kleinen Haken: Ich habe sie runtergeladen und ausprobiert und beide liefen nicht !!

Demzufolge gibt es hierfür auch keine URL, ich hoffe die Programmierer werden den Fehler finden und beheben...



- *K-Soft:* Hiermit meine ich nicht etwa KE-Soft (und habe das „e" vergessen), sondern die tschech. Atari-Firma K-Soft, bei der es einige, bei uns zumeist unbekannte, Atari-Games gab. Wie es scheint sind deren Sachen nunmehr Freeware, jedenfalls werden einige Programme von den eigentlichen Autoren auf div. Homepages kostenlos zum Download angeboten. Unter der URL: *http://datri.wz.cz/atari_frame.html* sind beispielsweise einige Programme zu finden (auf „Hry" = Spiele klicken!), außerdem gibt es hier auch Links zu anderen tschech. (K-Soft) Programmierern, wie Fuco, ESC, u.v.a. die noch weitere Software zum Downoad bereitstellen...

- *Page 6:* Das engl. Magazin Page 6 gibt es schon lange nicht mehr, auch dessen Nachfolger Page 6 / New Atari User ist seit einigen Jahren nicht mehr vorhanden. Ein Brite hat sich nunmehr die Mühe gemacht und eine Homepage für diese Magazine erstellt. Einige alte Ausgaben sind dort schon vorzufinden, wenngleich es noch nicht allzuviele sind. Aber vielleicht wird es ja mit der Zeit noch etwas mehr und vielleicht wird ja früher oder später auch ein Download eingerichtet. Die URL lautet auf jeden Fall: *www.page6.org*

- *ABBUC Programmier-Wettbewerb:* Vermutlich wird dies im NGAM und PD-Mag auch so schon mehrfach erwähnt, darum hier nur ein paar kurze Fakten: Der ABBUC bzw. seine Mitglieder haben auf der JHV einen Programmierwettbewerb für Spiele und Anwendungen beschlossen.

Dafür stehen insgesamt 1000 Euro zur Verfügung, die auf mind. 7 Platzierungen verteilt werden sollen. Man kann also als ersten Preis 500 Euro gewinnen, der zweite erhält 200 Euro, der dritte 100 Euro und alle anderen dann jeweils 50 Euros. Sollte es mehr als die geforderten sieben Platzierungen geben, dann kann die Preisverteilung ggf. auch etwas anders aussehen. Wer am Wettbewerb teilnimmt und einen Preis erhält, der erklärt sich dann auch damit einverstanden, daß seine Software auf dem ABBUC-Magazin (zur Zeit ca. 400 Exemplare!) released wird. Alle weiteren Regeln sind meines Wissens noch nicht klipp und klar festgelegt. Der Stichtag für die Einsendung der Software ist der 15. September 2003, also hat man jede Menge Zeit, was vernünftiges auf die Beine zu stellen. Tips und Anregungen findet man u.a. auch bei der APG (Atari Programmers Group) von Carsten Strotmann z.B. unter der URL: *www.strotmann.de/APG* oder beim Ideen-Pool, der sich ebenfalls bei Carsten Strotmann auf der Seite befindet...
Das war mal wieder alles für heute. Viel Spass beim (Atari-) Internet-Surfen !!
- Charlie Chaplin / Andreas Magenheimer



Anmerkung von Sascha Röber:
Liebe Atarianer, bitte beachtet den ABBUC-Wettbewerb als das was er ist, nämlich die letzte große Chance etwas für den Atari auf die Beine zu stellen. Unterstütz den ABBUC bei diesem Projekt und sorgt damit dafür, das sowohl der ABBUC wie auch unser kleiner Atari noch eine Chance haben!

Neues aus dem Indernetz
Von Walter Lauer



Best-electronics-ca.com

Dies ist die Homepage der Firma Best electronics aus San Jose in Kalifornien. Bradley Koda, den Chef kenne ich seit Jahren, denn er war auch in Deutschland auf ATARI-Messen vertreten und tut sehr viel im ATARI Bereich. Natürlich nicht nur aus reiner Gefälligkeit, Brad ist auch Geschäftsmann. Seine Seite wird regelmäßig upgedated und man erfährt hier was es alles an Neuheiten im ATARI - Bereich gibt. Brad hat alle ATARI Systeme im Angebot. Vom VCS bis hin zum Falcon. Auch sogenannte Collector Items kann man bei ihm erstehen. Hin und wieder kriegt es auch mal was Neues für den XL rein. Ich bestelle recht oft bei ihm und war noch immer zufrieden. Man kann bei ihm auch mit Visa Card bezahlen und eine Lieferung erfolgt schnellstens. Alles in allem ist es lohnenswert mal alle 14 Tage auf der Seite vorbeizuschauen.

The Gambler

Kommunikationsecke

Hallo liebe Leser und herzlich willkommen zur Kommunikationsecke im NGAM. In dieser Ausgabe ist sie deutlich kleiner als dies in den letzten Ausgaben der Fall war, ein deutliches Zeichen für die immer geringer werdende Zahl von Usern, die sich noch für den Atari interessieren. So ist es denn diesmal auch die Kommunikationsecke der Abschiedsbriefe von denen ich nur einen kleinen Teil veröffentliche, denn diese „Atari-Testamente" klingen oft sehr ähnlich oder sind sogar fast gleich! Kommen wir also zur ersten Verlesung des Nachlasses von Enno Gehrke!

Hallo Sascha und Co.!
Schon lange habe ich den Eindruck, dass der kleine Atari inzwischen Megamausetod ist. In Deinen Magazinen liest man immer mehr Durchhalteparolen, Forderungen nach Mitarbeit und Ideen was man machen könnte, doch es passiert nix! Ich habe mit meinen persönlich sehr bescheidenen Mitteln versucht meinen Beitrag zu leisten, aber wenn ich mir diesen Abo-Fragezettel der letzten Ausgabe ansehe stellt sich mir die Frage, warum soll ich mein Abo noch verlängern? Verstehe das jetzt nicht falsch Sascha, die Magazine waren immer sehr gut und Du hast sicher immer Dein bestes gegeben, doch was hat das gebracht? Am Atari läuft nix mehr und selbst wenn noch mal jemand ein Spiel schreiben würde, es gibt ein solches bestimmt schon in ganz ähnlicher Art, also was soll ich mit Tetris 327 oder Lightcycle 2045? Ich habe die Nase voll davon meine Zeit und mein bisschen Geld in einen Computer zu stecken für den sich niemand mehr zu interessieren scheint. Ich möchte mich viel lieber mit einer Maschine beschäftigen die noch wirkliche Fans hat und bei der man auch auf offene Ohren trifft wenn man eine gute Idee hat, deswegen werde ich ab sofort komplett auf meinen Amiga umsteigen und der Atari-Szene Good bye sagen. Es war eine schöne Zeit, doch jetzt ist es für mich Zeit zu gehen und wenn ich Dir einen letzten Rat geben darf Sascha, komm mit, ich weiß ja das Du auch einen Amiga hast! Du hast lange genug für den Atari gekämpft, Dir dabei allerlei unverschämtes Zeug anhören müssen und bist von den sogenannten Atari-Experten doch nie ganz ernst genommen worden, darum würde ich diesen Snobs jetzt den Laufpass geben! Solltest Du deine Magazine auch weiterhin herausbringen wünsche ich Dir viel Glück, auch wenn Du keines mehr haben wirst!

Enno Gehrke

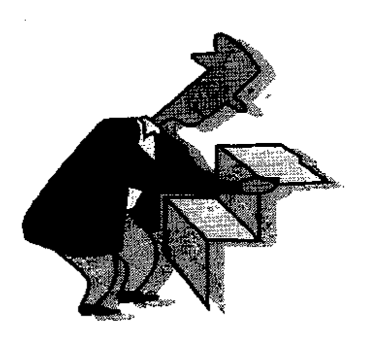
Hm, das war schon eine harte Abrechnung mit der letzten Atari-Zeit , auch wenn Du sicher nicht ganz Unrecht hast was die Ergebnisse insbesondere der letzten 2 Jahre betrifft. Ob ich von den Experten nun für voll genommen wurde oder nicht ist mir persönlich echt schnuppe, diese teilweise ach so tollen Experten haben auf jeden Fall weniger für den Atari getan als ich, soviel steht ja wohl fest! Trotzdem werde ich den Atari auch weiterhin als meine Nummer 1 ansehen und zumindest mit meinem Versand weitermachen solange ich Spaß daran habe. Immerhin, ohne die Magazine finde ich ja vielleicht ein wenig Zeit zum Programmieren und Tetris 328 kommt dann von mir! Danke auf jeden Fall für das Angebot in die Amiga-Szene zu wechseln, vielleicht komme ich ja darauf zurück, wer weiß das schon! (Vielleicht gibt es ja irgendwann ein New Generation Amiga Magazin???).

OK, weiter geht es mit den Leserbriefen! Von Hermann Werkart kommt dieser Brief:

Kommunikationsecke

Guten Tag Atari-Fans! Ich bin erst seid kurzem wieder am Atari tätig und was eigentlich sehr froh als ich mit dem New Generation Atari Magazin noch ein vernünftiges gedrucktes Magazin für diesen Computer finden konnte, doch dann war da in der letzten Ausgabe dieser Abo-Vormerkzettel der mir doch ein paar Sorgen macht. Ist das jetzt nur eine Art Abo-Erinnerung um die Leute zum frühzeitigen verlängern Ihres Abos zu bewegen oder steht es mit dem Magazin wirklich so schlecht und ist die Leserzahl tatsächlich so klein das eine Fortsetzung nicht mehr rentabel ist? Ich wäre froh wenn Du Sascha mir und uns allen reinen Wein einschenken könntest und klipp und klar sagst wie es um das Magazin steht und wie es weitergehen soll. Ich würde mein Abo gerne verlängern, da mir das Magazin gut gefällt und ich auch weiterhin gerne Informationen zum Atari hätte.
Mit freundlichen Grüßen,

Hermann Werkart



Tja, wenn man mich so direkt fragt antworte ich auch direkt! Wie schon im Vorwort geschrieben gibt es für das NGAM leider keine Zukunft mehr. Die Fakten sehen so aus: Es haben gerade mal 38 Leser Ihr Abo verlängern wollen, um das Magazin überhaupt herstellen zu können sind mindestens 50 Leser notwendig. Wenn ich die anfallenden Kosten aufrechne müsste ich daher etwa 40.- € pro Ausgabe aus der eigenen Tasche beisteuern, was nun bei aller Liebe nicht drin ist! Es tut mir besonders für die Leser die das Abo weiter verlängern wollten sehr Leid, aber unter diesen Bedingungen ist es einfach nicht möglich das NGAM weiter herauszubringen! Allerdings ist für den Atari-Fan ja noch nicht alles verloren, denn wir haben ja immer noch den ABBUC, der zumindest bis auf weiteres auch das Clubmagazin auf Diskette mit Begleitheft herausbringen wird! Ihr werdet also auch in Zukunft über alles wichtige im Atari-Land informiert!

Als nächster ist Andreas Magenheimer mit seinen Abschiedsworten an der Reihe:

Letzter Atari und PD-Mag Leserbrief:

Hallo Sascha, so wie es aussieht ist dies wohl das letzte Mal, dass von mir ein Leserbrief im AM erscheint. Irgendwie schon traurig, nach über 10 Jahren PD-Mag und Atari Magazin (bzw. New-Generation-Atari-Magazin) in eine ungewisse Atari-Zukunft zu blicken. Nur allzusehr habe ich mich an die regelmäßige Erscheinungsweise des PD-Mags und (nicht immer gar so regelmäßige Erscheinungsweise des) Atari Magazins gewöhnt. Doch nun scheinen beide Magazine zu enden - vermutlich für immer. Ok, wenn die Abonenntenzahl ins bodenlose sinkt, so ist es natürlich sehr gut zu verstehen, dass eine Fortsetzung dieser Magazine keinen Sinn mehr macht. Und da immer mehr Leute auch das (scheinbar) kostenlose Internet nutzen können und kaum noch neue Atari-8Bit Software erscheint, so ist es halbwegs verständlich, wenn das Interesse an Atari XL/XE im allgemeinen und an Atari-Magazinen per

Kommunikationsecke

Abonnement mehr und mehr sinkt. Für die Zukunft wird da wohl nur noch das ABBUC Magazin übrigbleiben - und ich bin schonmal gespannt, wann auch hier die „Lichter ausgehen".

Dabei würde ich mir schon wünschen, dass sich nochmal wenigstens 30-50 interessierte Atarianer zusammentun würden, um wenigstens die weitere Erscheinungsweise des PD-Mags (wie gehabt auf Diskette) zu sichern. Aber vermutlich wird auch das nicht mehr eintreten. Die Interesselosigkeit, die Zeitknappheit und das Gehabe vieler User alles für den Atari doch umsonst zu bekommen (insbesondere aus dem Netz) werden das wohl verhindern. Doch wer nun denkt, die Atari-Zukunft läge allein im Internet, der irrt sich, denn nur allzu oft werden neue Softwareprojekte schon nach wenigen Monaten eingestellt (und man hat am Ende nichts weiter als dutzende Demo oder Preview Programme in seiner Sammlung). Auch die tollen Emulatoren und Cross-Compiler Programmiersprachen helfen da meist kaum weiter. Denn den meisten Leuten fehlt nach wie vor immer häufiger die Zeit und Motivation ein angefangenes Projekt auch wirklich fertigzustellen. Und nich gerade selten passiert es, dass so manches neue Atari-Programm nur auf dem Emulator - aber nicht auf dem Original-Atari läuft.

Sobald einmal die Emulator und Nostalgie Welle abgeebbt ist, was wohl früher oder später auch geschehen wird, kann man sich sicher sein, dass auch im Internet in Bezug auf Atari „tote Hose" und endlose Langeweile herrschen wird. Mehr als hunderte RK-Homepages mit 10, 20 oder 30 Jahre alter Atari Software wird man dann auch nicht mehr finden. Ganz zu schweigen davon, dass die „nachwachsende" Generation Atari praktisch gar nicht kennt und sich auch nicht weiter dafür interessiert. Kurzum, Atarianer sind wohl auf Dauer eine aussterbende Spezies. Das Ende vom PD-World-Versand, mit NGAM, PD-Mag, Diskline und Software plus Hardware Versand ist da leider nur die Fortsetzung einer schon vor vielen Jahren begonnenen Supporter-Austrittswelle - die natürlich auch auf die Atari-User zurückzuführen ist.

Egal, ich wünsche dir, Sascha, für die Zukunft alles Gute und vielleicht trifft man sich ja auch mal abseits vom Atari-Hobby, z.B. auf irgendeiner Kirmes, einem Jahrmarkt oder ähnlichem. Also, mach es gut - und lasse die wenigen Leser noch wissen, was aus deinen Software-Rechten werden wird... Andreas Magenheimer.

Tja, es ist schon schade das es jetzt wirklich vorbei ist, aber ich bin tatsächlich davon überzeugt das ein Weiterführen des PD-Mags keinen dauerhaften Erfolg mehr hätte, auch wenn jetzt kurzfristig 50 Leser zusammen kämen! Außerdem darf man nicht außer acht lassen das ein Disk-Mag auch Disketten braucht, die immer schwerer zu beschaffen sind. Nein, wenn ich weiterhin ein Magazin herausbringen sollte, müsste es schon das NGAM sein, aber hierfür fehlt ja inzwischen doch wohl die Leserschaft, deshalb ist jetzt halt Schluss, solange ich noch einen respektablen Abgang machen kann! Allerdings ist noch nicht ganz Schluss, denn mein Versand bleibt weiterhin bestehen, auch wenn der ABBUC Interesse am Ankauf einiger Programmrechte geäußert hat. Ob ich mich mit Wolfgang auf eine Übernahme dieser Rechte verständigen kann ist noch nicht sicher, wenn daraus was wird werdet ihr es im ABBUC-Magazin lesen können!

Kommunikationsecke

Von meinem guten Freund, fleißigen Mit-Autor und gelegentlich auch ATARI-Telefon-Seelsorger Thorsten Helbing stammt dieser Brief:

Hallo Sascha,
tja, da sind wir nun also am Ende eines langen Weges angelangt. Ich erinnere mich noch an damals, so Ende 1992, als Du mir das PD-Mag Nr. 2 ins Haus geschickt hattest. Zu der Zeit war ja alles noch etwas primitiver gestrickt und beim Menü war es immer eine Überraschung, welchen Text man mit seinem Joystick angewählt hatte - was mich dazu anregte, eine verbesserte Version zu programmieren und auch, nachdem Heiko Bornhorst es in Assembler konvertierte und es noch mehr verfeinerte, Dein Konzept mit dem einfachen Auswählen der Texte mittels Joystick und Feuerknopf hat sich durchgesetzt und wurde von den Lesern gern genutzt. Ehrlich gesagt, so wie die Ausgabe Nr. 2 aussah, dachte ich, Dein Magazin würde sich vielleicht ein Jahr halten, so wie mehrere andere, die mir untergekommen waren (z. B. Clubmagazin vom „8Bit-User Club Europa" oder „Disk-Digest"), aber stattdessen wurde es das langlebigste und beliebteste PD-Diskettenmagazin überhaupt. Sicher hat das auch Werner Rätz ziemlich früh gemerkt (man kann ihm ja durchaus nachsagen, daß er eine gute Nase für sowas hat), und so entstand das Schwestermagazin „Power-Per-Post PD-Mag". Zum dritten Höhepunkt kam es, als Du Dein eigenes ATARI-Magazin „New ATARI World" herausbrachtest, auch ein toller Erfolg, und es dann mit dem ATARImagazin vom Verlag Rätz zum „Next Generation ATARImagazin" fusionierte. Das waren alles lebhafte Ereignisse, bei denen man noch deutlich merkte, wie lebendig einst die ATARI-Szene war. Als Rätz das frei verkäufliche ATARImagazin 1989 einstellte, hatte ich die Hoffnung ja schon aufgegeben, daß es jemals noch ein Wiederaufblühen der ATARI-Homecomputer geben würde und dachte schon, daß nur noch die grösseren „Brüder", also ST und TT, weiter gefragt sein würden. Dank der Wiedervereinigung kam dann alles anders, der ABBUC hatte innerhalb kurzer Zeit über 940 Mitglieder, neue und ideenreiche Programme aus den neuen Bundesländern wurden geschickt, im der Zeitung ComputerFlohmarkt machte die ATARI-Rubrik zeitweise allein schon fast eine Seite aus, Leserbriefe wurden zuhauf geschrieben, Tipps und Tricks ausgetauscht, Messen besucht und immer wieder gab es hier und da etwas Neues. Auch für WASEO war das die produktivste Zeit, ich programmierte leidenschaftlich und so entstanden 6 WASEO-Disketten mit je 3 Anwendungsprogrammen und nebenbei hatte ich ja auch noch die DISK-LINE von Rätz übernommen und Leserbriefe zu beantworten. Da war man noch mit Spass und Freude mit dabei, was bei Dir sicher genauso war, denn Dein PPP-PD-Mag war ein Riesenhit und ich fand bei meinen Tests, die Rätz in seinem Magazin gedruckt haben wollte, fast nichts zu meckern (es gab zwar ein paar Stimmen, die meinten, ich würde Dein Magazin „in den Himmel loben", aber erstens traf das nicht zu und zweitens klang da eindeutig ein wenig Neid durch). Ich glaube, wir - die „ständigen Mitarbeiter" vom Verlag Rätz waren einfach ein gutes Team und später, als Rätz alles auf Dich übertrug, sind wir es ebenfalls geblieben. Auch die Mehrheit der Leser hat Dir wirklich lange die Treue gehalten und Leute, die an Deinem Magazin mitgearbeitet haben, waren meistens ausdauernd dabei. Trotzdem kam der Rückgang schleichend: Werner Rätz konnte immer weniger Leute

Kommunikationsecke

für die Verlängerung des ATARImagazin- und DISK-LINE-Abos begeistern, so daß sich die Veröffentlichungen seines Magazins immer mehr hinzogen. Und seit dieser Zeit kamen auch praktisch keine Einsendungen mehr für die DISK-LINE, leider konnte die Übernahme des Magazins Deinerseits auch nichts daran ändern. Später hattest auch Du dann immer mehr Schwierigkeiten, genug Teilnehmer für den Programmierwettbewerb zusammenzubringen. Und bei der letzten Ausgabe klang durch, daß die Beteiligung der Leser arg zurückgegangen war (Aussage: „So schlimm war es noch nie"). Außerdem hattest Du mir einmal mitgeteilt, jemand hätte sich bei Dir für das Magazin bedankt, dann aber zugegeben, daß er es in die Ecke wirft, weil er keine Zeit mehr zum lesen hat. Trotzdem - es ging länger gut als beim ersten ATARImagazin von Rätz, da war nämlich für viele unerwartet auf einmal Schluss - aber auch ein langes Ende ist irgendwann mal zu Ende.
Wie sieht nun die Zukunft aus? Für alle ATARI XL/XE-Freunde bleibt immer noch der ABBUC, der ja nun zur einzigen Anlaufstelle für 8Bit-Fans geworden ist. Ansonsten teilt sich die Welt offenbar in zwei Lager: Die einen (meist jüngeren) beschäftigen sich mit modernen Spielekonsolen von Sony, Nintendo usw., die anderen mit hochgerüsteten PCs, LAN-Parties und professionellen Programmen. Es wird wohl nie wieder einen solchen Kult um kleinere Computer geben, die nur so groß sind wie eine Brotkiste und aus purer Leidenschaft, Begeisterung und Entdeckergeist seiner Benutzer lebt, egal wie alt diese sind, woher sie kommen und welche Sprache sie sprechen. Mit einer Spielekonsole kann man nur spielen, und beim PC muß man ständig hinterherrüsten, bei den XL/XEs dagegen hatte man auf lange Zeit die Gewissheit, mit der Hardware gut auszukommen und so gut wie alle Software nutzen zu können. Vielleicht sind die PCs eines Tages mal wieder so klein wie die Homecomputer und man kann sie auf ebenso einfache Weise beherrschen und mit ihnen arbeiten. Zu wünschen wäre es ja!

Also was für ein Fazit bleibt? Ich denke, und damit spreche ich sicher in Deinem Namen wie in dem der Leser: Uns allen haben die 8Bit-Homecomputer viel gebracht: Spass und Spannung, neue Bekannte oder sogar Freunde, Arbeit und manchmal auch etwas Frust, aber auf jeden Fall eine Menge unterhaltsame und überraschende Erlebnisse, und das über die ganzen rund 20 Jahre, in denen es die Homecomputer schon gibt. Ich denke, darauf können wir stolz sein. Und bestimmt wird der eine oder andere später nochmal ein Magazin in die Hand nehmen oder ein Programm nochmal laufen lassen und sich an die ruhmreiche Zeit erinnern, die wir alle
mit den 8Bit-Computern hatten. Es war einfach eine geniale Zeit.
Thorsten Helbing (WASEO)

Ja, dem kann ich mich nur voll und ganz anschließen. Ich hätte selber nie gedacht, das ich so lange erfolgreich am Atari hängen bleiben würde. Es ist seitdem viel Zeit vergangen und es war oft harte Arbeit und manchmal auch eine Menge Ärger mit dem erstellen der Magazine verbunden, aber ich bin der Überzeugung, das diese Zeit nicht vergeudet war, denn der kleine Atari hat mir viel gegeben und ich hoffe, er bleibt auch weiterhin unser aller Lieblingscomputer!

Sascha Röber



Ein Nachruf auf eine ganz besondere Zeitschrift

Good Bye ATARI-Magazin

Ehrlich gesagt war ich schon etwas überrascht und ziemlich betroffen, als mir Sascha Röber mitteilte, daß es nur noch eine Ausgabe des Next Generation ATARImagazins geben würde, schließlich hatte gerade dieses Magazin mich schon über 10 Jahre begleitet, noch damals (vor 1991), als es das vom Verlag Rätz herausgegebene Vollglanzmagazin war, dann als es zum Abo-Magazin wurde, am Ende immer mehr verblasste und schließlich, als es Sascha Röber übernahm, neu aufblühen konnte.

Früher gab es durchaus mal Zeiten, da war man als ATARIaner froh, überhaupt eine Zeitschrift kaufen zu können, die sich mit den ATARI 8Bit-Computern befasste. Um eine möglichst große Auflage zu erreichen, beschäftigten sich meisten frühen Homecomputer-zeitschriften gleich mit den 4 in Deutschland populärsten Computertypen: Commodore, ATARI, Schneider und Sinclair (teilweise auch noch mit dem Texas Instruments). Ein Beispiel dafür war die Zeitschrift „HC - Mein Homecomputer". Zu dieser Zeit wetteiferten im ATARI-Stammland USA schon zwei Zeitschriften nur um die Gunst der ATARI-User: ANTIC und ANALOG. In Großbritannien brachte es das Magazin „Page 6" zu so großem Ruhm und Ansehen, daß es auch über das Inselreich hinaus bekannt und sogar in Deutschland gern gelesen wurde (ich hatte es ebenfalls abonniert). Als ANTIC und ANALOG langsam immer mehr an Auflage verloren (ANALOG hielt sich noch eine Weile unter dem Namen ST-LOG, enthielt dann aber nur noch Lesestoff für den ST und die anderen ATARI 16Bit-Computer), konnten sich die Homecomputerzeitschriften in Deutschland noch gut halten. Dafür kam das Aus für das ATARImagazin aus dem Hause Rätz dann umso plötzlicher. Daß es dann überhaupt zu einer Wiedergeburt kam, lag an der Wiedervereinigung, die dann auch dafür sorgte, daß der ABBUC-Computerclub bald mehr als 800 Mitglieder (!) hatte. Und hätte es dann nicht so einen enthusiastischen Menschen wie Sascha gegeben, wäre von echten Magazinen auf Papier schon viel früher nichts mehr zu hören gewesen. Die reinen Diskettenmagazine hatten es da schwerer: Das „8Bit-Magazin", „Syzygy", „Strange Invasion", „Disk Digest", „Compy Shop Magazin" und das von Armin Stürmer herausgebrachte AMC-Magazin, all diese existierten einst und versorgten die Leser mit reichlich Software, Tests und Berichten - aber eben mal schnell wieder blättern, nachschlagen und schmökern, das war mit ihnen nicht möglich. Vielleicht war dies einer der Gründe, warum sie sich immer nur begrenzt lange halten konnten.

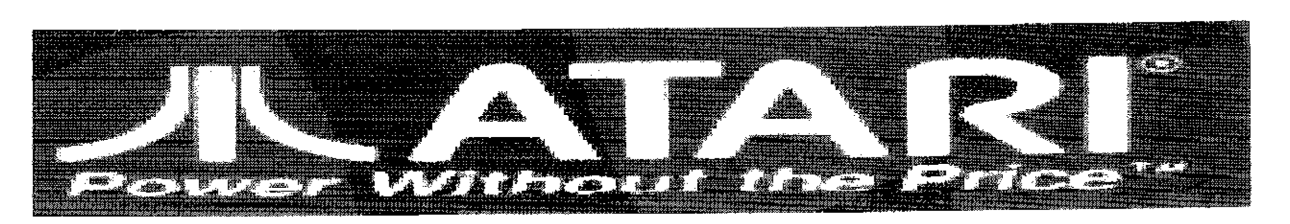
Das ATARImagazin war dagegen schon von jeher ein besonderes, denn es scharte so ziemlich alle ATARI-Fans um sich bildete ein echtes Forum für alle Probleme, Diskussionen und Wettbewerbe. Man erfuhr etwas von Clubgründungen, konnte Kleinanzeigen aufgeben, sich über preiswerte oder gar Gratis-PD-Software informieren und auch welche bestellen, Tips und Tricks austauschen und ausprobieren, Listings abtippen, Neuigkeiten aus aller Welt lesen usw. Dieses Magazin konnte jeden Leser in eine Welt entführen, in der (im Gegensatz zu heute) nicht die Größe und Schnelligkeit des Computers eine Rolle spielte, sondern das, was mit ihnen und durch sie möglich war. Und das war eine Menge, viel mehr als lange Zeit mit den IBM-kompatiblen, mit Herkules- Grafikkarten in Schwarz/Weiss und Piepslautsprecher

ausgestatteten PCs möglich war - und das sogar viel preiswerter. Es war ein Magazin, durch das man Freunde (und manchmal auch Knurrhähne) kennelernte, das Neugier und Erstaunen hervorrief und das einen doch immer wieder dazu brachte, sich mit der 8Bit-Kiste zu beschäftigen. Manche profitierten so gut davon, daß sie darüber sogar Software verkaufen konnten - WASEO ist da ein Beispiel, aber hier sei auch Sascha Röber und das speziell für Rätz hergestellte PPP-PD-Mag genannt. Und während Werner Rätz sich eher nicht in die Gestaltung des Magazins hineinreden ließ, war Sascha dagegen jedem Vorschlag über aufgeschlossen und trug durch viele nächtliche Stunden Arbeit zum Entstehen neuer Ausgaben bei. Sicher, er tat es nicht ganz ohne Heller und Pfennig, aber ich bin mir sicher, eine gehörige Portion Leidenschaft war auch dabei - wer kann denn sonst als „Ein-Mann-Betrieb" zweitweise gleich zwei Diskettenmagazine (das „PPP-PD-Mag" und das ürsprüngliche „PD-Mag") herausgeben und aus eigenem Antrieb obendrein noch ein selbstgemachtes Papiermagazin auf die Beine stellen?

Schade, daß damit jetzt schon Schluß ist. So wird die DISK-LINE ihre 75. Ausgabe, zu der es wieder eine Extra-Beilage gegeben hätte, nicht erleben, auch das PD-Mag, welches ich noch in „erster Version" erlebt habe und das sich über die Jahre immer besser und professioneller gemausert hat, wird wohl über Kurz oder Lang eingestellt werden. Mein für die DISK-LINE Jubiläumsausgabe geplantes Programm ALIEN-ENCYCOPEDIA wird wohl nun im ABBUC-Magazin erscheinen müssen, dem letzten 8Bit-Magazin überhaupt, aber es geht wohl nicht anders, wenn immer weniger Leser Beiträge schicken, ihr 8Bit-Maschinchen lieber verstauben lassen und auf vieles, vieles verzichten wollen, was das ATARImagazin nicht nur ist, sondern auch, was es ausmacht. Möglicherweise fehlt anderen das Geld, was verständlich ist, seitdem egal welche Partei im Wähler nur noch den „Zahler für alles" sieht und sich dann wundert, warum nur noch so wenig ge- und verkauft wird. Letztendlich trägt sicher auch die allgemein schlechte, apathische Stimmung, wie sie im Moment in Deutschland herrscht, dazu bei, daß zuerst am Hobby gespart wird - die ATARI 8Bit-Computer bilden da halt leider keine Ausnahme.

Am Ende geht jedenfalls ein tolles Magazin von uns, das im Gegensatz zu so vielen anderen, die sich je mit Homecomputern beschäftigt haben, am längsten gehalten hat und immer wieder mit seinen Inhalten für Spass und Überraschungen sorgte. Wir, die Magazinautoren, hatten damit unsere Arbeit, aber auch viel Freude damit, und diejenigen Leser, die auch mal was eingeschickt oder einen Leserbrief geschrieben haben, sicher auch viel Spass, ihr Werk später im Magazin oder auf der DISK-LINE wiederzusehen. Daher an dieser Stelle ein großer Dank an alle, die das Magazin am Leben erhielten und es zu einem lebendigen Stück Geschichte werden ließen. Nolan Bushnell, der Gründer von ATARI, wäre er des Deutschen mächtig, hätte es wohl mit Sicherheit auch gern gelesen. ATARImagazin, du hast deine Arbeit gut gemacht. Wir werden dich vermissen.

Thorsten Helbing (WASEO)



ATARI

Die ABBUC-Jahreshauptversammlung 2002

Alle Jahre wieder, kommt nicht nur das Christuskind, nein, seit nunmehr 17 Jahren gibt es auch immer eine ABBUC Jahreshauptversammlung. Diesmal fand sie am 26. 10 mal wieder im Bürgerhaus Süd in Herten statt. Wie das schon fast Tradition ist war ich mal wieder eine knappe Stunde zu früh da und so konnte ich die ersten Atarirecken die so um 9.30 Uhr eintrudelten schon mal kurz in Empfang nehmen. Um ca. 10.00 Uhr konnten wir dann rein und ich machte mich, unterbrochen von einigen Begrüßungen, ans Werk den PD-World Versand-Stand zusammenzubasteln. Das dauerte dann gute 2 Stunden und gerade als ich fertig war begann Wolfgang Burger mit dem offiziellen Teil der Versammlung. Das ging wie immer recht flott, Kassenbericht, (da es ja einigen Ärger damit gab das Andreas Magenheimer den ABBUC Kontostand mal im ABBUC-Forum genannt sei hier nur gesagt, der Club ist noch lange nicht Pleite!) derzeitiger Mitgliederstand (ca. 400) , Rechenschaftsbericht etc... etc...

Danach kamen die Regionalgruppen dran und hier setzte sich die traurige Serie früherer JHV Berichterstattungen fort, denn außer der RAF die nun endlich die Flash-Romdisk in 2 Versionen (als 32 MB und 512 MB Modul) fertig stellen will kam von den Regionalgruppen nichts neues!

Doch wenigstens konnten die wenigen die etwas zum verkaufen mitgebracht hatten mit einer ganzen Latte Neuheiten auftrumpfen!

WASEO

Thorsten Helbing und Co. hatten gleich einen ganzen Berg neuer CD's im Gepäck! Mit der The Top Amiga Sound CD und der More next best of MOD CD wurde die inzwischen recht eindrucksvolle Musik CD-Serie und zwei sehr gelungene Scheiben erweitert. Mit der The Big Atari Music Compilation CD stellte WASEO eine PC-CD-Rom mit den Inhalten der ersten 8 Music CD's vor, allerdings läuft diese halt



ATARI

nur auf dem Computer und nicht im normalen CD-Player. Als Bonbon gab es dann noch die Atari History Rom 2002, ein erweitertes und technisch deutlich verbessertes Update der History Rom II Bilder-CD. Über die meisten dieser Titel findet Ihr ausführliche Berichte in dieser Ausgabe!

Thorsten Schall

Bei ihm gab es ebenfalls neue CD-Roms mit Atari-Inhalten! Die Atari Video Clip CD zu den Klassik 8 Bit Systemen VCS 2600, 5200, 7800 Atari XLE und Spieleautomaten. Hier findet man viele Werbeclips, Promos, und jede Menge teilweise total verrücktes Zeug rund um unseren kleinen Atari in den Videoformaten AVI, MOD und MPEG. Eine bunte Reise durch das Atariland. Mit Hilfe des beiliegenden Filmplayers Quickview können auch alle die noch einen DOS PC benutzen mit auf diese Reise gehen. Eine tolle CD!

Die Atari Video Clip CD Enhanced befasst sich mit dem großen Atari-Rest vom ST bis zum Falcon und ist ebenfalls ein bunter Mix aus allen Bereichen. Es gibt hier wirklich sehr viel sehenswertes, vor allem auch eine Menge an Clips und Informationen die es vorher in dieser Form noch nie in Deutschland zu sehen gab. Beide CD's gingen auf der JHV für 7.- € weg und können auch jetzt noch für diesen Betrag unter dieser Adresse bestellt werden:

Thorsten Schall
Eckenbertstr. 47
67549 Worms
oder per E-mail:
inf410@fh-worms.de oder
thorsten.schall@web.de;

SWAT

Vom Team rund um Andreas Magenheimer kommt ebenfalls ein PC-Silberling mit dem Namen ATARI-XLE-CD. Hierauf befinden sich mal eben schlappe 5000 Atari PD's im ATR und XFD-Format plus einiger netter Extras. Auch hierüber findet Ihr einen ausführlichen Test im Heft!

Die mit einem „vielleicht zur JHV" angekündigten Modul-Versionen diverser AMC-Spiele gab es leider noch nicht zu kaufen, da es bei der Herstellung noch ein paar kleine Probleme gibt was die Kompatibilität zwischen dem 800XL und dem 800 XE angeht. Ich bin aber sicher das Andreas das auch noch in den Griff kriegt!

Früher ANG-Software (Holland)



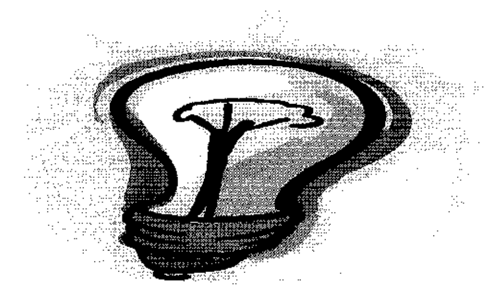
Natürlich waren auch die Holländer wieder mit einer Kampfstarken und JHV erprobten Truppe angerückt und sie hatten jede Menge wirklich sehenswertes dabei, unter anderem jede Menge Modulgames für fast jeden Atari, aber auch Hardware wie Joysticks, Druckerinterfaces, IO-Kabel und noch einen ganzen Berg anderer Dinge die Atarianer träumen lassen, und alles zu fairen Preisen!

ATARI

Guus Assmann

Ein weiterer Holländer war für mich persönlich die Überraschung dieser JHV schlechthin, denn er hatte ein paar wirklich gute Hardwarebasteleien dabei und berichtete über derzeit laufende Hardwareprojekte. So kann man bei ihm eine Happy 1050, 64 KB RAM-Erweiterungen für 600 XL, 256 KB RAM-Erweiterungen für 800 XL und 384KB für 130 XE, SIO to PC Interfaces, 2 USB Port Cardridges, MAC 65 Module , Action!-Module, und Atari Basic XL+XE Module sofort bekommen und eine Flash-Rom-Disk ist dort bereits so gut wie fertig und wird auch bald ausgeliefert! Auf der JHV verkaufte Guus ein paar SIO to PC-Interfaces und Happy 1050er, von denen ich mir auch welche zulegte.

Vom Handel blieb dann nur noch ich mit dem PD-World Versand Angebot übrig. Als Neuvorstellungen hatte ich neben den Magazinen eines Jahres die Anime Fantastics 3 CD-ROM, die SF Fan Rom 1 und die Adult Anime CD-Rom im Gepäck. Außerdem konnte ich die Leveldisk mit 250 Sogon-Leveln von Bodo Jürs ankündigen aber leider nicht verteilen, da mich in dieser Beziehung ein schwerer Anfall von HIV (Hab' ich vergessen) erwischt hatte!



Nachdem die Händler fertig waren ging es nun zum Punkt verschiedenes und da ging so richtig die Post ab! Im Vorfeld zur JHV hatten Thorsten Helbing, Andreas Magenheimer und ich die Idee ausgebrütet den ABBUC dazu zu bringen einen Wettbewerb zu starten bei dem es wirklich mal etwas zu Gewinnen gibt . Ich stellte also einen offiziellen Antrag einen solchen Wettbewerb zu starten bei dem der ABBUC ein Budget von 1000.- bis 1500.- € in Bar zur Verfügung stellen soll. Zu meiner Überraschung war es gar nicht so schwer den Vorstand und die Mitglieder von Sinn eines solchen Wettbewerbs zu überzeugen und so stand nach kurzen hin und her fest das es einen Wettbewerb geben wird der Geldpreise von 1000.- € auf 7 Plätze verteilen wird. Der Sieger wird satte 500 .- € einstreichen, eine stattliche Summe für die man sich schon mal ins Zeug legen kann. (Mehr darüber im Extratext!). Doch auch beim ABBUC sollte sich vieles verändern, denn der Rest der folgenden über eine Stunde langen Diskussion drehte sich um die Einführung von Arbeitsressorts. In diesen neuen Untergruppen des Clubs soll es eine bessere Zusammenarbeit bei den verschiedenen Projekten des Clubs geben als dies bisher der Fall ist. So soll vermieden werden das ein Mitglied seine ganze Zeit in ein Projekt steckt um dann 2 Tage vor der Fertigstellung zu erfahren das ein anderer genau die selbe Idee hatte und gerade damit fertig wurde. Also, Zusammenarbeit ist gefragt!

Vorgeschlagen wurden sieben Ressorts:

Hardware: Dieses Ressort soll die Hardware-Neuentwicklungen, den Reparatur und Schaltplanservice etc. koordinieren und versuchen Rechte an Hardware für den Club arbeitsaufwendiges Ressort!

ATARI

Software: Dieses Ressort wird sich mit neuer Software, dem PD-Service, dem Informationsfluss zwischen den einzelnen Programmierergruppen und natürlich auch wieder mit der Beschaffung von Rechten und Lizenzen befassen.

Informationsmagazin:
In diesen Ressort dreht sich alles um das ABBUC Magazin. Hier geht es um den Redaktionellen Teil und damit natürlich auch um Informationen aus allen Ressorts, denn die Mitglieder sollen ja auch wissen was sich in den einzelnen Gruppen so getan hat!

Bibliothek / Infothek
Dieses Ressort wird die Bibliothek des ABBUC auf dem aktuellen Stand halten und sich bemühen alle Publikationen rund um den Atari, auch digitale, für den Verein und seine Mitglieder nutzbar zu machen, gegebenenfalls auch die Rechte an diesen zu sichern.

Internetauftritt:
Dieses Ressort kümmert sich ausschließlich um die Internetseiten des ABBUC und wird versuchen, die verschiedenen Atari-Seiten unter einen Hut zu bringen.

Messen / Conventions / Meetings:
Dieses Ressort wird sich um die Ausrichtung bzw. Beteiligung des ABBUC bei diversen Veranstaltungen kümmern. Hierbei ist auch der Kontakt mit den Ausrichtern anderer Veranstaltungen wichtig.

Öffentlichkeitsarbeit:
Dieses Ressort soll sich um den Konztakt zur Presse , Funk und Fernsehen sowie die Verbreitung der Message „ATARI lebt!“ in der Öffentlichkeit kümmern.

Wie Ihr seht hat sich also eine Menge am ABBUC verändert bzw. soll sich verändern. Ob diese Ressorts das Problem des „Ich mach´ nix mehr für den ATARI“ in den Griff kriegen können bleibt abzuwarten. Es gab über die Einführung der Ressorts sehr viele unterschiedliche Meinungen und als es dann zur Wahl der Ressortleiter kam stellte sich schnell heraus das halt nicht sehr viele bereit sind eine derartige Verantwortung auf Ihre Schultern zu nehmen. Nicht alle Ressorts konnten auf der JHV besetzt werden, aber bei ein paar haben sich tapfere Männer zur Verfügung gestellt!

Software:
Dieses Ressort wird von Sorin Pascu geführt, der mit dem neuen ABBUC Programmierwettbewerb gleich einen netten Haufen Arbeit übernommen hat. Viel Erfolg!

Internetauftritt:
Andreas Bertelmann heißt der Mann, der es sich zur Aufgabe gemacht hat das Atari Internet zu Ordnen. Ich hoffe er ist dabei genauso Effizient wie ein BORG und bringt Ordnung in das Chaos!

Messen / Conbentions / Meetings:
Wie kaum anders zu erwarten hat sich hierfür Thorsten Butschke zur Verfügung gestellt, der ja sowieso schon bei den meisten Meetings irgendwie die Finger im Spiel hatte. Meiner Meinung nach eine gute Wahl.

Infothek / Bibliothek:

ATARI

Hierzu hat sich Carsten Strotmann bereit erklärt. Papier ist zwar geduldig, doch soll auch die Infothek in Zukunft hauptsächlich über das Internet laufen, was durchaus verständlich und kostensparend ist.

Informationsmagazin:
Diese Pflicht wird auch weiterhin für Wolfgang Burger übrig bleiben, der ja schon seit vielen Jahren für ein recht regelmäßiges und gut gefülltes Magazin gesorgt hat.

Öffentlichkeitsarbeit und Hardware waren zumindest bis Redaktionsschluss noch nicht besetzt, was nicht weiter verwundert. Hardware ist schließlich ein irrer Haufen Arbeit und der beste Mann des ABBUC in Sachen Hardware (Erhard Pütz-Floppydoc!) hat nach seinem Umzug nicht einmal mehr Platz für den Floppy-Reparaturservice (er sucht eine begeisterten, Lötkolbenerfahrenen Nachfolger!). Was die Öffentlichkeitsarbeit angeht, ich habe bisher noch nie einen Fernsehspott des ABBUC gesehen und ehrlich gesagt glaube ich auch nicht daran das so etwas jemals kommen wird. Die Idee den WDR Computerclub zur JHV einzuladen wurde ja auch nie wirklich in betracht gezogen. Naja, vielleicht würde sich das ja ändern wenn sich einer wirklich mit Eifer und Ernst darum kümmert, aber ich schätze das es hier bei der Internetpräsenz bleiben wird.

Nachdem die Ressortgeschichte vom Teller war , ging die gemütlichere Zeit der JHV los. Erst einmal gab es wie schon auf der letzten JHV einen ca. 15 Minuten langen Videofilm von der Messe in Schreiersgrün zu sehen. Schien da sehr lustig gewesen zu sein, schade das ich selbst nicht hinkommen konnte!

Danach war der offizielle Teil beendet und man konnte Einkaufen. Jeder versuchte das ein- oder andere Liebhaberstück zu ergattern, informierte sich über die neuen Sachen oder quatschte einfach munter mit anderen Atarianern. Die Zeit verging so recht schnell und ehe man sich versah wurde es Zeit die vorher erhaltenen Zettel für den „BEST OF SHOW“ Wettbewerb ausgefüllt abzugeben. Wie Immer wurden die beste Anwendung, die beste Demo und das beste neue Spiel prämiert und mit einem schicken ATARI – T-Shirt, das extra für diesen Zweck entworfen wurde, belohnt.
Als beste Anwendung wurde die Atari Video Clip CD gewählt. Beste Demo war die JHV 2002 Demo von Peter Dell und als bestes Spiel wurde Bremspunkt von Thorsten Butschke ausgezeichnet.
Einen Spielewettbewerb gab es diesmal nicht, was einige etwas enttäuschte, da der Spielewettbewerb immer viel Fun in die Sache gebracht hat, besonders wenn Andreas Volpini die Preise verteilte!

Fazit: Auch wenn diesmal nur ca.70 Leute auf der JHV waren, war es eine der besten und interessantesten die ich bisher gesehen habe. Es gab jede Menge neues zu sehen und auch zu kaufen und es wurde meiner Meinung nach sehr viel unternommen um die Zukunft des ATARI zu sichern. Wer nicht da war hat diesmal echt etwas verpasst!

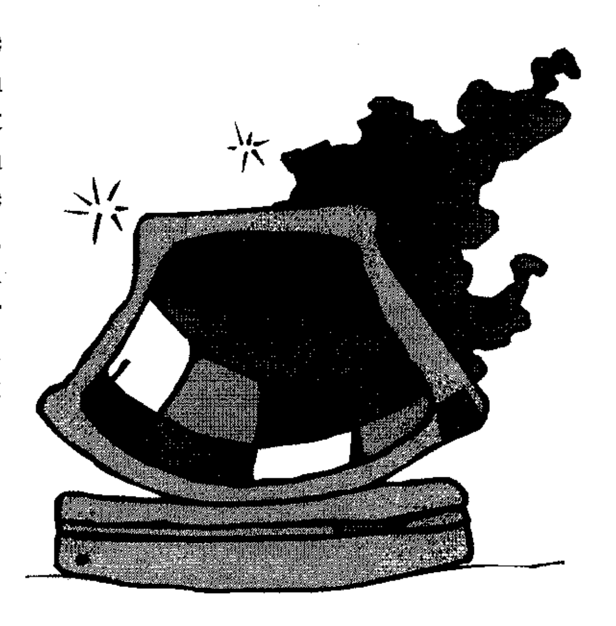


A Warner Communications Company

Little Hacker – der kleine Hacker

The little Hacker - Volume 06:

(Der kleine Hacker - Teil 06)



Unser Thema lautet heute Freezer, es gibt sie als Software und als Hardware-Freezer. Man kann damit Freezer-Pokes eingeben und meist auch komplette Cass.oder Disk Games freezen (einfrieren) und abspeichern. Tja, fast alle Freezer haben aber einen großen Nachteil, denn alle einmal gefreezten Programme laufen auch nur dann wieder einwandfrei, wenn der Freezer (oder beiliegende Boot-Software) nach wie vor vorhanden ist. Im Klartext bedeutet das: Ist der Freezer (oder die spez. Boot-Software) einmal defekt oder verkauft worden, so sind die Freezer-Backups wertlos, denn sie laufen nicht mehr. Bleibt die Frage, ob es nicht auch Freezer gibt, die selbstlaufende Backups erstellen - und bei denen man später den Freezer (oder die Bootsoft) nicht mehr zum einladen des Backups benötigt. Nun, es gibt sie, allerdings sind sie sehr rar. Ein Beispiel hierfür wäre das US-Programm „The Freezer“ von Digicom, ein weiteres Beispiel wäre das in etwa funktionsgleiche Programm „The Reset Machine“ aus dem ABBUC Magazin 32...

Da die Reset Machine auch heute noch verfügbar ist oder beim ABBUC nachbestellt werden kann, werde ich darauf etwas näher eingehen. Die Reset Machine ist in der Lage von a) reset-festen und b) nicht mehrfach nachladenden Disk oder Cass. Programmen kopierschutzlose Backups (Bootdisks) zu erstellen. Wichtig ist dabei, daß das eigentliche Hauptprogramm nicht nachlädt und eben reset-fest im Speicher bleibt (sollte es vor dem Hauptprogramm einige Intros oder Vorprogramme geben, so ist das nicht weiter tragisch, ein Nachladen nach dem Hauptprogramm sollte aber nicht stattfinden). Ok, nachdem diese Vorab-Infos geklärt sind und die Reset Machine besorgt und ohne Basic eingeladen wurde, können wir loslegen. Das Programm besteht aus mehreren kleinen und großen Windows, mittels Option-Taste erhält man einen wenig inforeichen Textscreen. Eine ausführliche Anleitung gab und gibt es leider nicht, so daß auch ich noch einige Fragen offen habe. Wer mehr über das Programm und seine Funktionen weiß, der sollte mir mal schreiben !!

Man kann das Programm via Select-Taste so einstellen, daß es im großen Fenster entweder den Break-Vektor oder aber ein Hardware/Shadow Register als Einsprung für den Kopiervorgang benutzt. Zusätzlich muß man mit den Cursor-Keys (-=+*) noch die Adresse festlegen, wo sich das Kopierprogramm „verstecken“ soll. Dieses Versteck muß ein vom Programm unbenutzter Speicherbereich sein. Leider läßt er sich nicht universell festlegen, so daß hier etwas rumprobieren angesagt ist. Gute Adressen sind z.B. 0100 (Page 1), 0400 (Page 4), 0500 (Page 5), 0600 (Page 6) und BB00, eventuell noch einige mehr. Um nun ein Backup seines reset-festen Programms zu erstellen, stellt man mit „C“ oder „D“ das Gerät ein, von dem geladen werden soll. Gleich darauf stellt man mit -=+* den Kopierspeicher bzw. das Versteck des Kopierprogramms ein. Mittels Select-Taste wählt man dann die Einsprung-Art oder auch

Little Hacker – der kleine Hacker

Einsprung-Adresse. Dabei wird mit Menüpunkt Null der Breakvektor gewählt, der später dann auch mit der Break-Taste aktiviert werden kann, die Menüpunkte 1-8 wählen ein Hardware oder Shadow-Register aus, das später mit der Shift-Taste aktiviert wird.

Gerade bei letzterem bin ich bisher endlos gescheitert, zwar kann man seine kopiergeschützte Disk vorher prüfen lassen (Start-Taste), doch die Zahlen oder Ergebnisse sagen mir am Ende nichts und so konnte ich mittels Hardware/Shadow Register und der Shift-Taste noch kein einziges Backup erstellen. Anders der Break-Vektor (Menüpunkt Null), hat man ihn gewählt, den Kopierspeicher (Page 1,4,5,6 oder BB00) festgelegt, kann man eine leere/unbenutzte Diskette einlegen und mit Shift den Backup Vorgang starten. Das Programm fordert nun dazu auf, die leere Disk einzulegen und formatiert diese in Single oder Medium. Danach fordert es auf, die kopiergeschützte Original Disk (oder das kopiergeschützte Backup) einzulegen. Es erfolgt ein Reboot, wobei wir ggf. wieder das Basic abschalten müssen. Das Programm sollte nun einwandfrei booten+laden (wenn nicht - Pech gehabt), sobald der Titelscreen erscheint entfernen wir die Originaldisk und legen die vorbereitete Disk ein. Nun einfach die Break-Taste drücken und das Programm fängt an zu speichern (wenn nicht -Pech gehabt). Am Ende landen wir im Selftest und können unser gerade erstelltes Backup neu booten. Wenn es fehlerfrei lädt, haben wir gewonnen (wenn nicht - Pech gehabt). Immerhin so ca. 10%-20% kopierschutzlose Backups konnte ich auf diese Weise erstellen. Ansonsten ist die Reset-Machine halt sehr oft gescheitert. Doch wie erwähnt, habe ich ja nur den Break-Vektor benutzt, wahrscheinlich sind mit den Hardware und Shadow Registern noch viele weitere Backups möglich. Sofern man halt weiß, wie das funktioniert oder funktionieren soll.

Zum Abschluß dieser Serie also ausnahmsweise mal eine kleine Liste mit Programmen, bei denen ich mit der Reset-Machine ein kopierschutzloses Backup erstellen konnte:

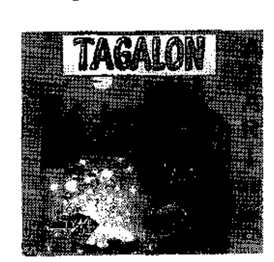
Programm:	Einsprung:	Kopierspeicher:
- Humanoid	Break-Vector	0500 / Page 5
- Tagalon	Break-Vector	0500 / Page 5
- Sargon II	Break-Vector	0500 / Page 5
- Tube Baddies	Break-Vector	0500 / Page 5
- Black Lamp	Break-Vector	0500 / Page 5
- Zone X	Break-Vector	0100 / Page 1
- Robbo	Break-Vector	BB00
- SOS Saturn	Break-Vector	0500 / Page 5

Dies nur als kleine Beispiele. Es gibt bestimmt noch mehr Games, die man mit der Reset Machine kopieren kann. Vielleicht kann ja jemand dazu dann auch eine ausführliche Liste erstellen und/oder eine gute Anleitung schreiben. Ich sage nur, viel Spass beim Ausprobieren !! Und wie immer, alle Angaben ohne Lightgun bzw. Gew(a)ehr... Andreas Magenheimer.









CD-Test

Hallo Leute!

Auch in dieser Ausgabe gibt es wieder ein paar neue CD-Tests, aber diesmal habe ich mir ein paar neue Scheiben von der JHV in Herten mitgebracht. Den Anfang macht das neueste Werk von Thorsten Helbing den wir alle als WASEO gut kennen.

The Top Amiga Sound CD



Mit dieser Scheibe beweißt Thorsten das es nicht immer nur böse Blicke und das so viel gepriesene "Mein System ist besser als Deines" gequatsche zwischen Atarianern und Commodore-Usern gibt. Ich persönlich bin auch schon seid vielen Jahren Besitzer eines Amigas und hatte nie Probleme damit Atari und Commodore unter einen Hut zu bringen, daher gefällt mir diese CD ganz besonders gut, denn hier findet man 20 Musikstücke der besten Amiga-Games die ich auch immer gerne gespielt habe und dies auch heute noch gerne tue. Es handelt sich dabei um diese Stücke:

1) Blue Monday
2) Obliterator
3) Batman
4) Lemmings II – The Tribes
5) The Secret of Monkey Island I – Titel Theme
6) The Secret of Monkey Island I – First Talk
7) Blood Money
8) United A
9) Skidrow
10) Silkworm
11) Wiz 'n Liz
12) Assassin
13) The Secret of Minkey Island II – Title Theme
14) Defender of the Crown
15) Menace – Title Theme
16) Menace – The Flight
17) Katarkis
18) Uridium
19) Hostages
20) Elite

Wie Ihr seht also wirklich eine stolze Liste sehr bekannter Games und wie das bei den meisten Games die so bekannt wurden der Fall ist, ist auch bei diesen hier der Sound sehr, sehr gut! Es ist mir nicht ganz leicht gefallen bei so vielen Stücken meine persönlichen Lieblinge herauszufinden, aber da ich von jeher ein Monkey Island Fan bin ist auch die Titelmelodie zum ersten Teil mein Favorit auf dieser CD!. Sehr gut hat mir aber auch die Musik zu Lemmings II, Skidrow , Assassins, Menace, Katakis und Monkey Island II gefallen. Wirklich miese Stücke sind hier nicht mit drauf, etwas ungewöhnlich scheint mir nur die Musik zu ELITE! Hier hat man sich wohl ein wenig von 2001 hinreißen lassen und ebenfalls Klassik als Titelmelodie verwendet, allerdings den Kaiserwalzer!

CD-Test

Auf jeden Fall eine tolle CD mit viel gutem Computersound die mich dazu verleitet hat meine AMIGA-Games wieder herauszukramen und gleich einen Joystick zu killen! (Katakis sag' ich da nur!). Auf jeden Fall macht die CD Lust auf mehr und ich hoffe es gibt bald einen zweiten Teil, vielleicht mit der Musik von X-Out, Turrican, R-Type, Eye of the Beholder, Terminator II und Burntime? Wer weiß?
Zu kaufen gibt es diese CD auf jeden Fall zum Preis von 7.50 €

Thorsten hat zur JHV aber mehr als nur die eine Scheibe mitgebracht und mit dieser hier bekommt man gleich die volle Packung!



The big ATARI Music Compilation CD

So heißt diese CD die im Gegensatz zu den anderen WASEO Sound CD's keine Audio-CD ist! Zwar ist auch hier nur Musik drauf, aber sie läuft nicht auf einem herkömmlichen CD-Player, ein 486er mit Windows 95 und Soundkarte wird schon gebraucht. Dafür findet man auf dieser CD aber auch nicht nur 20 Musikstücke, sondern gleich 159! Es handelt sich um die Inhalte der bisherigen WASEO Sound CD's:

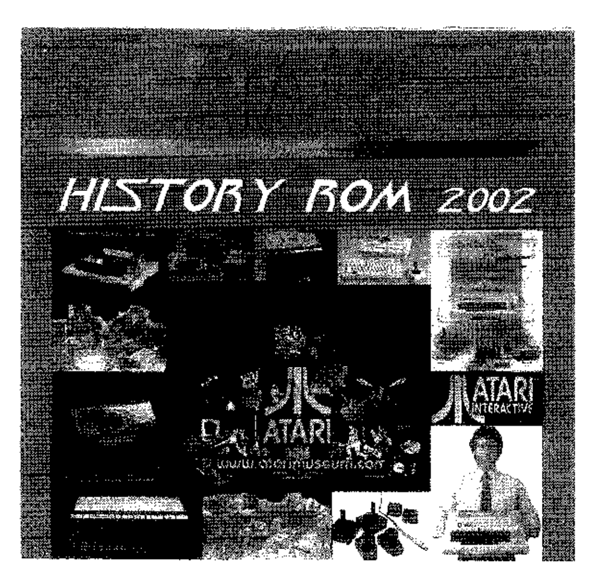
Die 20 besten ATARI Hits
Die 20 originellsten ATARI Songs
The Best of MOD
The Best of Music Non Stop
The Next Best of MOD
Octalizer MODs by Martin Spielmans
The Best of ATARI Game Music
Der Super ATARI Soundmix
Und 4 Bonussongs!

Also bekommt man hier wirklich eine Unmenge toller Atari-Hits in sehr guter Qualität geliefert, und das alles zusammen mit einem erstklassigen Soundplayer-Programm das ohne lästige Installationen direkt von der CD arbeitet und Kinderleicht zu bedienen ist. Wer sich bisher immer gesträubt hat sich die WASEO Audio CD's zuzulegen sollte jetzt unbedingt zuschlagen, denn bei einem Preis von etwa 10,- € für rund 7 Stunden Sound kann man eigentlich nichts falsch machen! Also, wer echtes Atari-Feeling an seinem PC erleben möchte sollte sich an diese Bestelladresse wenden:

Thorsten Helbing,
Hopfenhellerstr. 5,
37445 Walkenried



ATARI History Rom 2002



Auf der ABBUC JHV wurde dieses mal so einiges an Neuheiten vorgestellt und auch Thorsten Helbing hatte mit der Atari History Rom 2002 wieder ein neues Pferd im Stall. Doch warte mal, ist dies hier wirklich eine Neuheit? Nun, wenn man vom reinen Inhalt der PC-CD-Rom ausgeht wohl nicht, denn bis auf den Ordner mit den Bildern der JHV 2001 befindet sich nichts auf dieser CD-Rom was nicht auch schon auf der History Rom Vol. 2 zu finden war, über die ich in Ausgabe 1-2002 ausführlich berichtet habe. Aber wenn man sich die Form der Präsentation mal genauer ansieht, dann hat sich hier schon eine Menge verändert. Das Hauptmenü der selbststartenden CD ist so ziemlich gleich geblieben.

Hier hat man die Wahl zwischen den Menüpunkten **Atari 8-Bit, Atari VCS, ABBUC , Slideshow** und **Impressum.** Ein schneller Klick auf Atari 8 Bit bringt uns in ein weiteres Menü. Hier kann man diese Punkte finden:

Magazine / Buchcover / Handbücher und Anleitungen / Hardware / Software/ Magazine und Zeitungsberichte/ Screenshots / XE-Gamesystem:

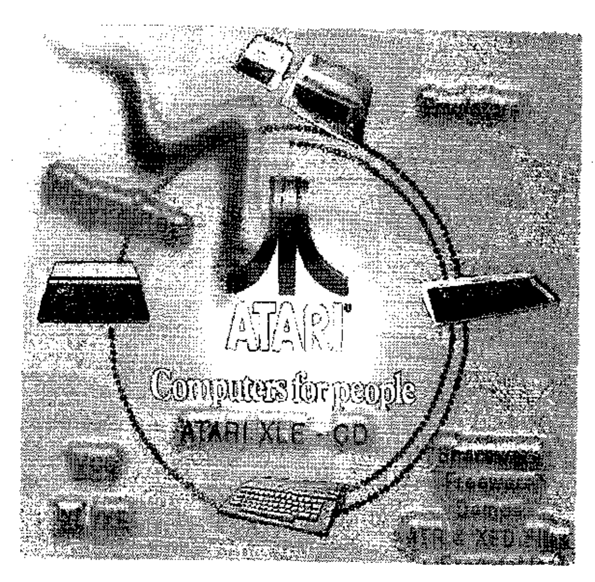
Wie bereits erwähnt hat sich am Inhalt dieser Ordner nichts geändert, es kamen lediglich 81 Bilder der JHV 2001 hinzu. Neu ist jedoch die wirklich gelungene Präsentation, denn man bekommt nicht mehr einen nichtssagenden Dateinamen angezeigt, sondern gleich eine Miniversion der Bilder gezeigt (sogenannte Thumbnails), was die Suche nach einem bestimmten Bild erheblich erleichtert. Auch die Präsentation der **Slideshow** ist deutlich überarbeitet worden und bietet nun die Unterstützung des Internet Explorers, Netscapes oder die Möglichkeit die Slideshow über Windows laufen zu lassen.

Fazit: Auch wenn diese CD – Rom nicht all zu viel neues im Vergleich zur History Rom Vol.2 bieten kann ist sie den Kauf aufgrund der erheblichen Verbesserungen auf jeden Fall Wert. Der Preis liegt bei etwa 5.- € plus Versandkosten und ist wirklich nicht überteuert wenn man die Arbeit bedenkt die in dieser Scheibe steckt. Wie alle WASEO- Produkte ist sie unter dieser Adresse zu haben:

WASEO
Thorsten Helbing
Hopfenheller Str. 5
37445 Walkenried.

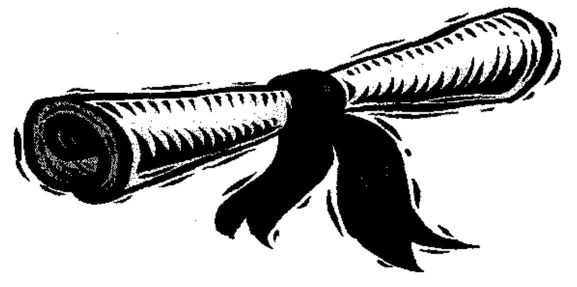


ATARI XLE-CD:



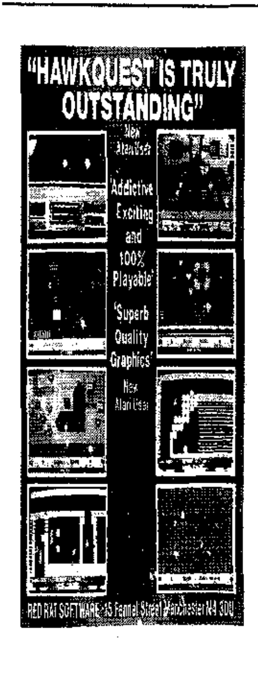
Schon seid einiger Zeit angekündigt und mit Spannung erwartet präsentiert Andreas Magenheimer mit der ATARI – XLE – CD sein bisher größtes CD-Rom Projekt! Auf dieser fast bis zum platzen gefüllten CD-Rom befinden sich über 5000! Atari Disk Images im ATR und XFD-Format. Zur besseren Übersicht über diesen Haufen Daten gibt es auch einen ASCII – Format Index-Text, in dem alle Inhalte aufgelistet sind und zu den meisten gibt es auch noch kurze Erklärungen. Auch an einen netten Haufen verschiedener Emulatoren für PC, Amiga, ST und Co, Mac und Arcorn wurde gedacht , allerdings wird darauf hingewiesen das diese ungetestet sind, ausprobieren und Abstürze hervorrufen geschieht auf eigene Gefahr! Wer aber über ein SIO to PC verfügt kann sich wirklich freuen, denn jetzt hat man die meisten der besten Atari-PD-Disks alle schön ordentlich sortiert auf einer einzigen CD, statt auf tausenden Disketten und wenn man dann eine Disk benutzen möchte muss man sie nur schnell auf den XL herunterkopieren, was mittels der beiliegenden Tools schnell und unkompliziert geht. Und was ist nun alles mit drauf? Unter anderem die ABBUC-Magazine 1-66, alle 12 XLE-Mags, die Flop-Magazine (ein tschechisches Diskmag, nicht zu verwechseln mit dem Top-Magazin das nicht mit drauf ist!), die CSM Magazine, die AMC-Softs, Die Lazy Finger Disketten des Atari-Magazins, fast alle Ausgaben des SYZYGY von PPP , hunderte toller Filedemos und Spiele, fast alle Megademos die eine Bootdisk belegen und und und... Es gibt aber nicht nur Programmdateien, auch ein paar englische Atari-Bücher , ein ganzer Haufen Hilfstexte zu diversen Spielen und die Ausgaben des Onlinemagazines ZMAG von 1987 bis 1992 sind mit auf der Schillerscheibe drauf. Alles in allem also eine wahnsinnige Sammlung der besten ATARI-PD's! Jawohl, PD's, denn Andreas hat sehr wohl darauf geachtet keine Raubkopien auf die CD zu packen und bis auf ein paar kleine Ausnahmen ist ihm das auch gelungen. Hobbypiraten werden hier also keine Beute machen, aber wer endlich einmal Ordnung in seine PD's bringen möchte sollte sich diese CD schnell zulegen. Wenn man bedenkt welche Arbeit in diesem Projekt steckt erscheint der Preis von 5.- € plus Versandkosten mehr als gerechtfertigt, da hat wirklich keiner einen Grund zu meckern! Zu kaufen gibt es diese CD-Rom unter dieser Adresse:

Andreas Magenheimer
Ernst – Ludwig Str. 84
55232 Alzey
oder per Mail unter:
magea000@students.uni-mainz.de



Aktuelle Produkte

Hawkquest





Endlich ist mal wieder ein solides Ballerspiel Lieferbar! Hawkquest ist zwar nicht mehr gerade neu, aber es war in Deutschland lange Zeit nicht mehr erhältlich und dürfte daher noch in vielen Sammlungen fehlen! Doch um was geht es bei Hawkquest? Nun, es herrscht mal wieder Krieg im Universum und unsere Aufgabe ist es, die verschiedenen Planeten auf denen sich aufständische Truppen breitgemacht haben zu befrieden! Zu diesem Zweck donnern wir mit einem Mutterschiff von Planet zu Planet und starten von dort aus mit den modernsten Helikoptern unsere Angriffe. Jeder Planet hat dabei andere Verteidiger zu bieten, es ist also für Abwechslung gesorgt! Hawkquest ist eines der umfangreichsten Ballerspiele die es für unseren Atari gibt, die 2 knackvollen Disketten enthalten eine Vielzahl an Missionen und sorgen dafür, das man dieses Spiel nicht in einem Abend schon durchgezockt hat! Das Spiel läuft dabei in bester Uridium oder Mirax Force-Art ab. Man düst mit dem Heli über eine von unten nach oben scrollende Landschaft und beharkt dabei sowohl fliegende Gegner wie auch Ziele am Boden. Die Grafik ist zwar nicht mehr auf dem neuesten Stand, etwas grob gezeichnet und nicht all zu farbig, aber das Spiel macht trotzdem eine ganze Menge Spaß und bietet Joystickhelden endlich wieder eine gute Gelegenheit, die Belastbarkeit des Feuerknopfes zu testen!

Preis 7.50 €

The Jet Action



Tja, wenn wir ballern, dann gleich richtig! Wie der Titel vermuten lässt geht es auch in diesem Spiel darum, einem übermächtigen Gegner mittels der Bordkanone von seinen eigenen Ansichten zu überzeugen. Diplomatie der modernen Art! Das Spiel präsentiert sich dabei in einer Art, die man von Caverns of Mars und anderen Ballergames dieser Richtung her kennt. Man düst mit einem Jäger durch

Aktuelle Produkte

eine von unten nach oben scrollende Höhlenlandschaft, die der Gegner mit zahlreichen Raketenwerfern, Kanonen, Panzern und sonstigen Verteidigungsstellungen nur so gepflastert hat und muss sich nun seinen Weg frei ballern. Die Grafik ist dabei recht ordentlich, Die Steuerung erfreulich genau und der Sound stimmt auch, Wahlweise kann man im Spiel die Titelmelodie weiterlaufen lassen oder aber auf die wirklich guten FX umschalten, was ich nur empfehlen kann. Wer mal wieder Lust hat eine neue Höhle zu erobern und Caverns of Mars schon mit geschlossenen Augen schafft kann sich getrost einmal an dieses Game heranwagen. Es ist zwar durchaus zu schaffen, aber auch nicht so leicht das es schnell langweilig werden könnte, ein nettes Ballergame an dem man lange seine Freude hat!

Preis 7.50 €

Draconus



Endlich ist Draconus, einer der besten Action-Klassiker für unseren Atari wieder Lieferbar! Als flammenspeiendes Amphibienwesen mit hoher Sprungkraft und scharfen Krallen gilt es, ein Labyrinthartiges Höhlensystem zu überwinden. Besonders Highlight dieses Spiels ist neben der enorm guten Grafik und dem Spitzensound, (der schon in so manche Demo mit eingebaut wurde) sicher die Fähigkeit unseres Spielersprites, sich in ein ganz anderes Wesen mit neuen Fähigkeiten zu verwandeln. Wer Plattformspiele mag wird Draconus bestimmt nicht so schnell aus der Floppy nehmen!

Preis 7.50 €

Crusade in Europe



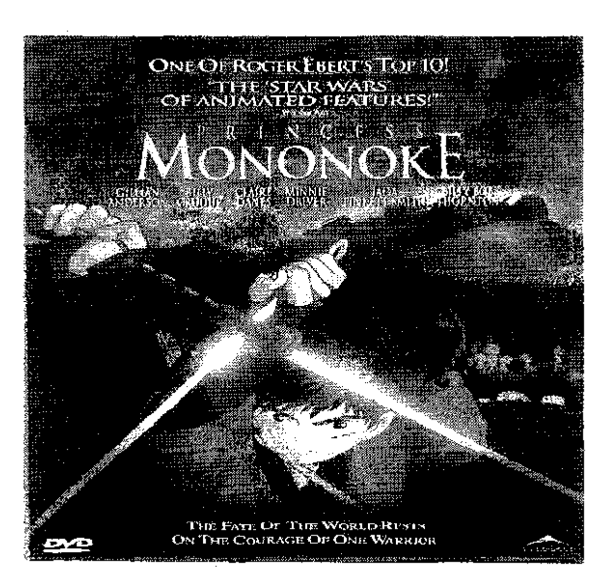
Am 6.Juni 1944 begannen die Alliierten Truppen die größte Invasion die es bisher gab. Mit schwerem Gerät und unzähligen Soldaten landeten die Truppen in der Normandie, um sich in erbitterten Kämpfen den Weg frei zu schießen. Im 2.Weltkrieg haben die Alliierten gewonnen, doch bist Du ein genauso guter Heerführer? Finde es mit diesem Strategiespiel heraus, in dem Du das Kommando über die Truppen übernehmen kannst! Das Spiel bietet zwar nur schlichte Grafik, dafür aber eine hohe strategische Herausforderung und ist für alle geeignet, die mal etwas mehr von einem Spiel erwarten als einen glühenden Daumen!

Preis 7.50 €

Aktuelle Produkte

Anime FANtastics 4

Auch im neuen Jahr kann ich Anime-Freunden wieder eine Menge neues Futter liefern. Nach dem bewährten „ für jeden etwas“ Prinzip habe ich auch dieses mal wieder 14 Videoclips mit einer Laufzeit von über einer Stunde für Euch herausgesucht. Diesmal haben sich die Animefans von Ranma ½, Akira, Agent Aika, Prinzessin Mononoke und vielen anderen bekannten Animes inspirieren lassen und die Videos mit teilweise genialer Musik, unter anderem von Depeche Mode unterlegt!

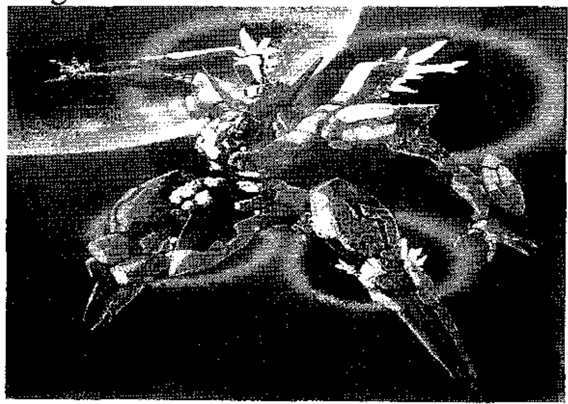


Mein absoluter Liebling unter diesen Videos ist das zum Film Prinzessin Mononoke, wer den Film noch nicht gesehen hat kann sich auf einiges gefasst machen, doch auch die anderen Filme können sich durchaus sehen und hören lassen, besonders die Clips zu Agent Aika!

Doch das ist natürlich noch lange nicht alles, denn auf dieser CD befinden sich noch rund 100 Coverbilder derzeit in Deutschland erhältlicher Anime-Videos und DVD-Filme in Farbe! (Leider sind nicht alle Filme leicht zu bekommen!)



Es gibt also wieder sehr viel zu sehen und wer einen PC oder Mac mit etwa 200Mhz, und 64MB Ram sein Eigen nennt wird an dieser CD-Rom seine animierte Freude haben!. Die CD ist ab sofort hier bei uns erhältlich und wird zum Preis von 7.50 € ausgeliefert.



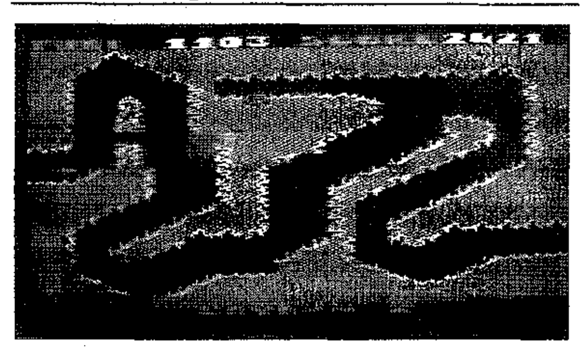
Neue Public Domain Software

PD-Ecke
Von Sascha Röber

Hallo PD-Fans!

Auch in dieser Ausgabe habe ich noch einmal ein paar mehr oder weniger neue PD's für Euch zusammengesucht. Ich hoffe, das sie Euch gefallen und das meine PD-Ecke in den letzten Jahren nicht all zu langweilig für Euch war! In diesem Sinne, ran an die PD's!

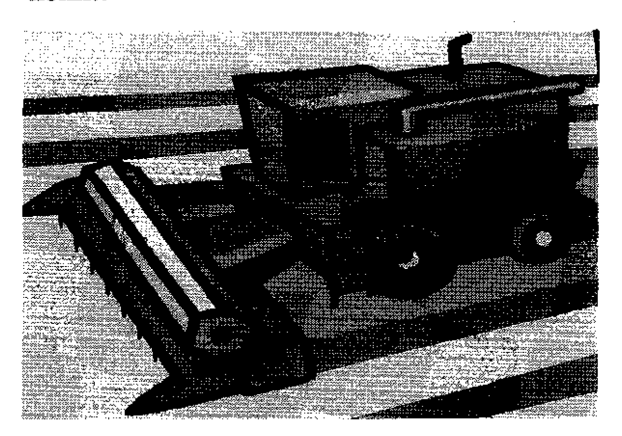
Caves of Riegel



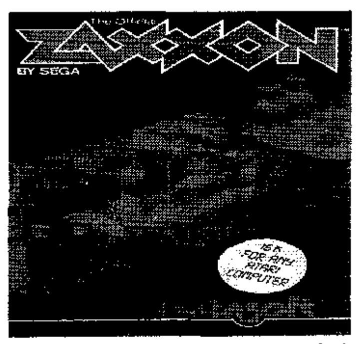
In diesem Spiel gilt es, ein U-Boot durch ein unheimlich verzweigtes Labyrinth von Höhlen zu der Unterwasserstadt Riegel zu steuern, ohne dabei von den außer Kontrolle geratenen Abwehrgeschützen zu Fischfutter verarbeitet zu werden. Außer Geschick am Steuerknüppel habt ihr nichts, womit Ihr Euch verteidigen könntet, also ist volle Aufmerksamkeit gefragt! Es gilt eine ganze Menge Höhlen zu durchqueren bis man endlich Riegel erreicht und daher hat man an diesem Game auch eine ganze Zeit zu tun! Wer Geschicklichkeitsspiele mag sollte ruhig mal einen Blick riskieren!

Sogon + Think and Work Leveldisk

Bodo Jürs hat diese Leveldisk eigentlich für die Disk-Line zusammengestellt, doch jetzt kommen wir leider nicht mehr dazu, sie dort zu veröffentlichen, deshalb habe ich mich dazu entschlossen die jeweils 50 neuen Level zu diesen beiden Sokoban-Clones als PD-Diskette anzubieten, damit die Arbeit von Bodo nicht umsonst war. Wer also mal wieder Lust hat einen Haufen Kisten durch die Gegend zu schieben, kann mit dieser Disk ordentlich loslegen, sofern man halt die Originalprogramme sein eigen nennt!



Datasoft Preview Disk 1+2



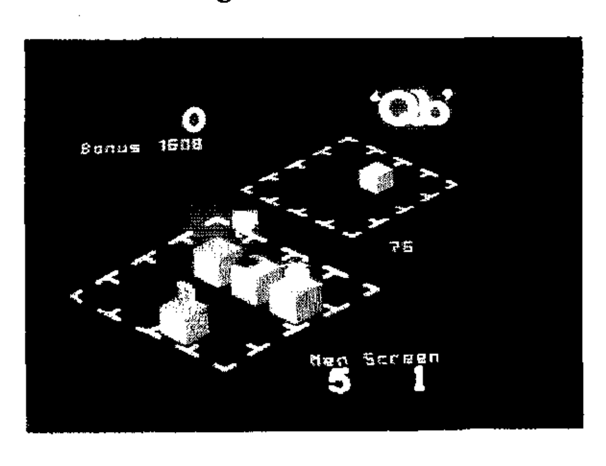
In den frühen 80zigern kamen von der Firma Datasoft eine ganze Menge wirklich guter Spiele für den Atari auf den Markt. Vier Dieser Spiele kann man sich auf dieser PD-Disk kurz ansehen, aber

Neue Public Domain Software

leider nicht Probespielen! Trotzdem sind diese Previews für alle die diese Spiele nicht kennen sicher sehr interessant. Es sind Demos der Spiele Poyan, Monnshuttle, O Ryley's Mine und Super Zaxxon auf der Disk und die Demos zeigen recht deutlich um was für Spiele es sich dabei handelt. Außerdem haben diese Previews einen Vorteil: ES GIBT DIESE SPIELE AUCH WIRKLICH! Wenn Euch also eines der Games gut gefällt braucht ihr nur kurz suchen, man bekommt sie bestimmt auch irgendwo im Internet!

QB:

Q-Bert ist sicher den meisten von Euch bekannt, aber das ganze in 3 D, mit beweglichen Feldern die man nach einem vorgegebenen Muster anordnen muss, nich Gegnern auf den Feldern, das ist neu, das ist spannend, das ist QB! Gut, neu ist das Spiel eigentlich nicht mehr, aber bisher ist es in fast keiner PD-Liste zu finden und wer kein PD-Mag Leser ist hat dieses tolle Game bestimmt noch nicht. Also, hier ist Eure Gelegenheit ein kniffeliges Spiel in Eure Sammlung aufzunehmen!



Rockman

Zum Abschluss habe ich noch ein ehemals kommerzielles Spiel aus der Polengameschmiede Mirage! Rockman ist eines der besten Plattform-Spiele die ich kenne! Mit einem Froschgesicht gilt es, über alle Plattformen zu springen und alles einzusammeln, ohne dabei in die Dornen zu fallen oder sich von einem Gegner erwischen zu lassen. Schönes, einfaches Spielprinzip ohne stundenlange Suche nach bestimmten Gegenständen, nette Grafik und ein frischer Sound sorgen dafür, das Froschgrüne Laune aufkommt!



Das war sie also, die letzte PD-Ecke im letzten NGAM. Ich hoffe es war mal wieder etwas für Euch dabei! Auch wenn das Magazin nun nicht mehr weiterläuft, der PD-Versand bleibt bestehen! Wenn Ihr auf der Suche nach bestimmten Titeln seit könnt Ihr Euch auch weiterhin immer an mich wenden unter der bekannten Telefonnummer oder Adresse! In diesem Sinne, habt noch lange viel Spaß mit dem Atari und dem gewaltigen PD-Pool den es für diese einmalige Maschine gibt!

Euer Sascha Röber

X – Die Anime-Serie:

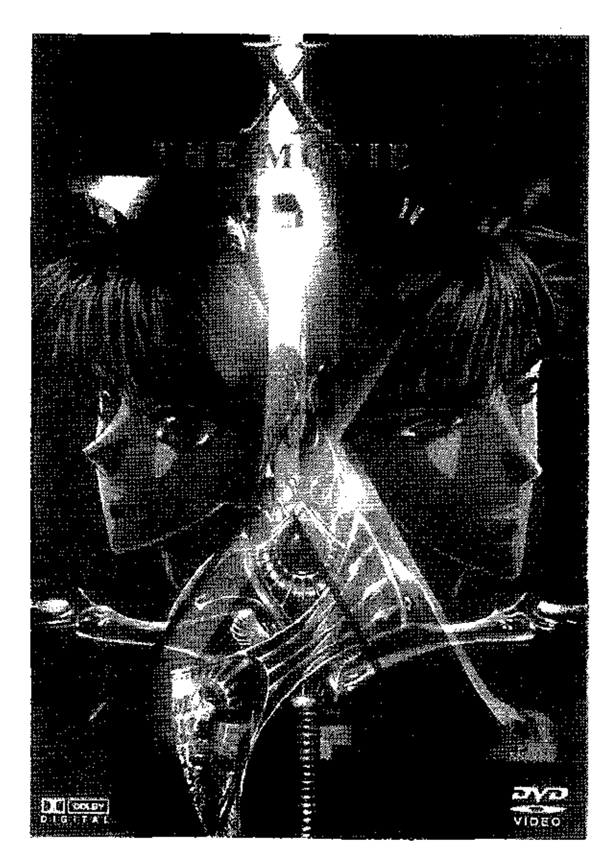
Unter den Anime und Manga-Fans ist die Zeichnergruppe CLAMP ein wirklicher Grund für stundenlange Diskusionen. Dabei ist das Ende immer irgendwie das selbe wie das der ellenlangen C-64 contra Atari Sitzungen, jeder bleibt bei seiner Meinung! Doch warum ist CLAMP so ein Thema in der Mangawelt? Nun, unbestreitbar Zeichnen die Mädels dieser Gruppe unglaublich gut, doch haben sie eine Marotte, nämlich den Hang einzelne Passagen mit romantischen Verzierungen wie wehenden Haaren und fallenden Kirschblüten zu überfüllen, auch wenn bei solchen Geschichten wie z.B. X , wo es sehr hart zur Sache geht, solche Szenen teilweise etwas deplaziert wirken.



Im großen und ganzen mag ich den Stil von X aber , besonders die weiblichen Charaktere sehen bezaubernd aus. Doch nun mal zu etwas anderem, nämlich der Story von X!

Kurz und gut, es geht mal wieder um das Ende der Welt! Die ganze Geschichte spielt im Jahr 1999, kurz vor dem Sprung ins neue Millenium. Der Junge Kamui kehrt als 18 jähriger nach einigen Jahren wieder in seine Geburtsstadt Tokio zurück, nachdem seine Mutter unter merkwürdigen umständen ums Leben gekommen ist. Kurz bevor sie starb hat sie ihn zurückgeschickt, mit dem Auftrag für di Zukunft der Menschheit einzutreten und seinen Platz in der Welt der Zukunft zu finden, denn von ihm hängt die Zukunft der Welt ab! Alle 1000 Jahre findet ein Kampf statt der die Welt neu ordnen soll. Zu diesem Zweck werden 14 Menschen mit besonderen magischen Fähigkeiten geboren die über die Kräfte der 7 Erddrachen und der 7 Himmelsdrachen gebieten. Die Vertreter der Erddrachen sind Erneuerer, die durch die Zerstörung der alten Ordnung neues erschaffen. Die Himmelsdrachen sind nun das genaue Gegenteil, als Bewahrer der alten Ordnung kämpfen sie darum, der Zerstörung der alten Welt entgegenzuwirken. Nun hat aber jedes mal ein Mensch eine besondere Gabe, denn er besitzt die Fähigkeiten und Stärken beider Lager, kann somit also Erd- oder Himmelsdrache werden und dieser Mensch ist unser Kamui, ein sehr verschlossener, emotionell leicht beeinflussbarer Junge, der mit der Welt eigentlich nicht besonders gut klarkommt und daher wohl eindeutig ein Erddrache der Zerstörung wäre, wenn es da nicht eine Hand voll guter Freunde und die erste Liebe aus Kindertagen gäbe! Nun ist es so, das die 7 Erddrachen sich bereits gefunden haben und die Erneuerer einen eindeutigen Vorteil erringen könnten, wenn sie Kamui, den sie alle wegen seiner besonderen Fähigkeiten fürchten, in ihr Lager ziehen könnten. Die Himmelsdrachen wissen im Gegensatz dazu genau, das alles verloren ist wenn sie Kamui nicht zu einen der ihren machen.

Animania



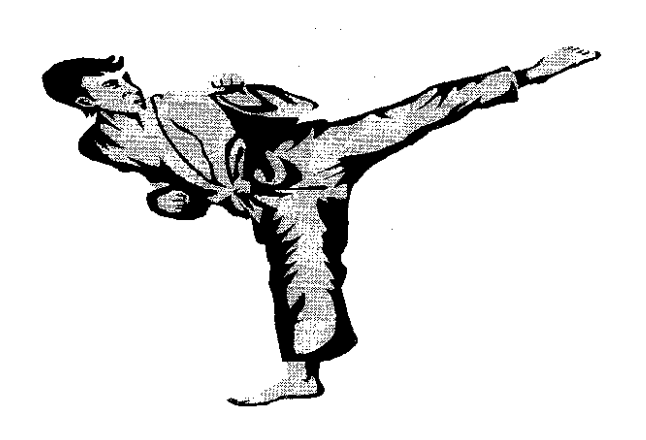
So beginnt in beiden Lagern also eine erbitterte Schlacht um Kamui´s Gunst und es bleibt sehr lange spannend, da unser Held wieder Willen lange nicht weiß wie er sich nun entscheiden soll. X ist eine der wenigen Serien die in Deutschland sowohl als Manga wie auch als Anime komplett erscheinen werden. Von den Mangas sind bisher 16 Bände erschienen, die TV-Serie wird auf insgesamt 7 DVD´s veröffentlicht, von denen bereits 5 auf dem Markt sind. DVD 1 beinhaltet die erste Einleitungsepisode in deutsch Synchronisierter und in japanischer Originalfassung mit Untertiteln, sowie einiges Bonusmaterial. Die eigentliche 26-teilige Serie ist dann als japanische Originalfassung mit Untertiteln auf den verbleibenden 6 DVD´s enthalten. Alle die es lieber schnell oder kostengünstiger haben wollen können auch mal einen Blick auf den Kinofilm X-the Movie werfen, der ebenfalls auf DVD erhältlich ist! Dieser 90 Minuten-Film beinhaltet das Gröbste aus der Serie und erzählt die Geschichte in sehr hohem Tempo, was bei dieser Magieschlachten geladenen Story gut eine Stunde Kampfszenen bedeutet. Klar das bei so einer Kürzung einiges an Thematik auf der Strecke bleibt, auch wenn der Film noch ganz nett ist und auch logisch endet, was bei solchen Zusammenschnitten nicht immer der Fall ist!

Fazit: X ist eine sehr komplizierte, leicht verwirrende Geschichte, die aber mit großartigen Bildern und spannenden, wenn auch sehr brutalen Kämpfen für eine dichte Atmosphäre sorgt. Mir persönlich hat X gut gefallen, doch kann ich wirklich keine uneingeschränkte Empfehlung aussprechen. X ist halt wie Anfangs erwähnt ein Atari-C-64 Syndrom. Testen und nehmen was gefällt, mehr kann ich dazu nicht sagen!



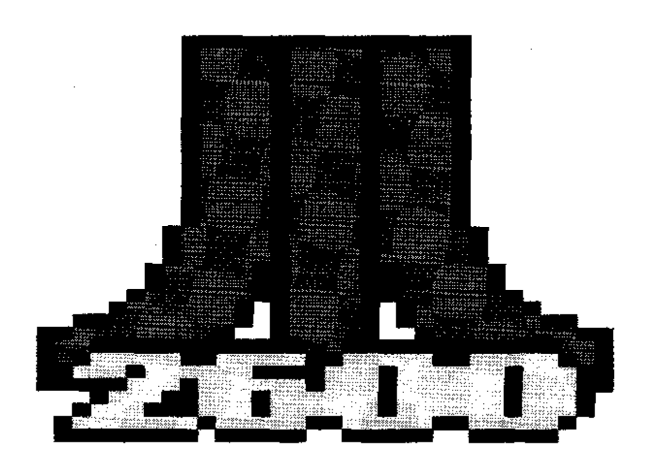
VCS Corner

Karateka 7800



Dieser XL-Hit wurde damals auch für das ATARI 7800 umgesetzt. Für alle, die nicht wissen worum es geht. Der böse Lord Akuma hat die liebliche Prinzessin Mariko entführt. Und wir als Spieler steuern den Helden, der sie befreien muss. Insgesamt kann man mit dem Joystick 11 Kampf- bzw. Bewegungshandlungen ausführen. Hierzu muss man auch mit dem etwas unbequemeren ATARI 7800 Joystick spielen, da dessen zweiter Feuerknopf Anwendung findet. Man bewegt seine Figur von links nach rechts und trifft auf viele Gegner, die man ausschalten muss. Wenn gerade kein Angreifer in der Nähe ist, kann man auch laufen. Doch Vorsicht: Beim Laufen ist man ungeschützt und ein einziger Treffer töte uns sofort! Also rechtzeitig wieder in Kampfhaltung gehen. Am Ende eines Levels wartet immer ein besonders harter Brocken und ganz am Schluss muss man den Obermotz persönlich plätten. Man sollte aber stets auf seinen Energiebalken achten, sonst gehen gaz schnell die Lichter aus. Die Energie regeneriert sich mit der Zeit wieder, wenn man sich zurückzieht oder gerade nicht kämpft. Doch nun zur Bewertung. Die Grafik ist etwas besser als beim XL. Der Sound ist nichts besonderes. Hier und da mal 'ne kleine Melodie wenn man angegriffen wird, ansonsten nur Kampfgeräusche. Spaß macht Karateka auch. Nur die Joysticksteuerung ist komplizierter als beim XL. Ich persönlich benutze lieber den guten, alten ATARI-Joystick. Doch dies ist bei Karateka leider nicht möglich. Mal von diesem kleinen Manko abgesehen ist Karateka aber dennoch ein gutes Spiel und daher absolut zu empfehlen.

The Gambler



Snow White 2600

Jeder von uns kennt wohl Schneewittchen und die sieben Zwerge und den Disney Trickfilm kennen auch wohl die meisten von uns. ATARI hatte dieses Spiel vor langer Zeit in Planung, aber aus welchen Gründen auch immer ist Snow White nie erschienen. Marc Oberhauser, ein bekannter Sammler im VCS-Bereich war schon seit langer Zeit im Besitz des einzig bekannten Prototypen. Zusammen mit Atariage hat er Snow White als Limited Edition herausgebracht. Eine liebevoll gestaltete Packung und eine Anleitung wurden produziert und auf einer Messe in den USA verkauft. Die letzten Exemplare konnte man auf einer Videospielbörse

kaufen. 45 Teuro sind zwar nicht ganz billig, aber viel verdient der gute Marc und Atariage nicht dabei, denn es ist sauteuer die Verpackungen und die Anleitung herzustellen. Doch nun zum Spiel.



Schneewittchen ist in Gefahr und die sieben Zwerge müssen den guten Prinz Charming um Hilfe bitten. Auf dem Weg zum Prinzen muss man als Zwerg viele Hindernisse überleben. Im ersten Level ist man in einer Mine und muss Hindernissen ausweichen während man Diamanten einsammelt. Nicht gerade leicht, aber machbar. Dann im zweiten Level muss man einen Fluß überqueren. Hier ist geschicktes Springen gefragt. Der dritte Level führt in den Zauberwald und hier ist Schluss, denn Snow White ist ein nie vollendeter Prototyp. Doch trotzdem gibt es eine Wertung. Die Grafik ist schön bunt, der Sound recht gut; es gibt eine nette Melodie. Die Joysticksteuerung ist auch gut umgesetzt. Snow White hätte das Zeug zum Hit gehabt, wenn es jemals erschienen wäre,

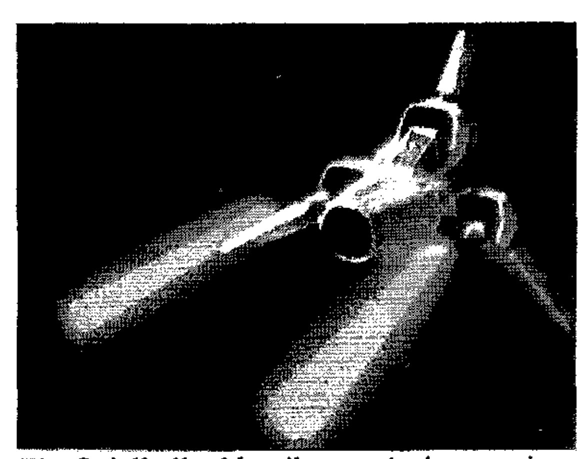
The Gambler



ATARI 5200 VCS Tests

Da einige den Wunsch über Tests für das 5200er System geäußert haben, will ich diesem nachkommen. Eigentlich ist das 5200er nichts anderes als ein alter ATARI 400, nur ohne Tastatur. Hier in Deutschland konnte man dieses System nicht erwerben; nur in Amiland. Und da die Amis bekanntlich NTSC haben und wir in Europa PAL, brauchte man bis vor einigen Jahren einen NTSC Fernseher. Heute gibt es ja Multinormfernseher und daher keine Probleme mit der Fernsehnorm. Allerdings muss man auch noch den Antennenstecker wechseln und das Netzteil etwas umbauen. Ist aber gar nicht so schwer, wenn man Ahnung hat oder jemanden kennt, der diese hat. Nun ja, mein 5200er System hat ein Freund von meinem Chef umgebaut. Doch nun zum ersten 5200er Test.

Vanguard 5200



Ein Spielhallenklassiker und eines meiner Lieblingsspiele auf dem 5200er. Man steuert seinen Raumgleiter von rechts nach links und muss durch verschiedene Höhlensysteme fliegen , um am Schluß der Obermotz zu killen, den großen Gond. Insgesamt muss man 9 verschiedene

VCS-Corner + ST-Spieletest

Tunnelabschnitte bewältigen, bis man den Boss killen darf und anschließend geht es dann von vorne los, nur schwerer. An verschiedenen Feinden mangelt es nicht. Raumgleiter, Ufos, große Raumschiffe, Schlangen und vieles mehr machen uns den Weg zum großen Gond so schwer wie möglich. Ab und zu muss man seinen Raumgleiter auch auftanken, denn ohne Sprit taugt der beste Raumgleiter nix. Geht der Sprit aus oder wird man getroffen, dann hat man `nen Gleiter weniger. Doch die Programmierer hatten wohl ein Herz *und haben eine Continue-Funktion* eingebaut. Doch nun zur Bewertung. Die Grafik steht dem Spielhallenoriginal in nichts nach. Gleiches gilt für den Sound. Ab *und zu 'ne Melodie und dann nur* Schussgeräusche. Die Steuerung ist gut und Spaß macht Vanguard auch. Also ein absolutes Spitzenspiel.

PS: Da die Unterschiede zum XL nicht so groß sind, hat es doch jemand geschafft die 5200 Version von Vanguard für den XL zugänglich zu machen. Und die XL User können Vanguard auch ohne 5200er System genießen.

The Gambler



ATARI ST SPIELETEST
Marble Madness



Vielen dürfte der Murmelwahnsinn aus der Spielhalle bekannt sein. Und eine ATARI ST-Umsetzung durfte auch nicht fehlen. Im Spiel muß man eine Murmel durch ein 3D.Labyrinth steuern und zum markierten Ziel bringen. Man hat nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung und muss allerlei Hindernissen aus dem Weg gehen. Da gibt es Würmer, die unsere Kugel fressen und Schwarze Murmeln, die uns die Mauer hinunterstoßen wollen. Staubsauger wollen uns auch am Weiterrollen hindern. Eisflächen lassen unsere Kugel unkontrollierbar werden und über Rampen muss unsere Kugel besonders sicher gesteuert werden. Verliert man ein Leben, so *bekommen wir Zeit abgezogen und* die Uhr läuft Gnadenlos weiter. Ist ein Level geschafft, so bekommen wir die Restzeit gutgeschrieben und es geht zum nächsten Level. *Doch nun zur Bewertung.* Die 3D Grafik ist recht gut, wie beim Spielhallenspiel. Als Sound gibt es eine nette Melodie. Die Steuerung ist mit der *Maus optimal, aber auch der Joystick oder* die Tastatur können benutzt werden. Der Schwierigkeitsgrad ist auch nicht zu hoch angesetzt und Fans solcher Geschicklichkeitsspiele haben garantiert ihren Spaß.

The Gambler

Die Nacht des Wolfes
Von Glenn Morton



Emil Antonovski und Clarence Bodicker hatten die Verfolgung des letzten Werwolfes aufgenommen. Die weibliche Bestie hatte sich durch eine Scheibe auf der Rückseite der Bibliothek gestürzt und war im Dunkel der Nacht verschwunden. Die beiden Männer hatten Zeit verloren da sie erst um die Bibliothek herumlaufen mussten. Trotzdem konnten sie noch sehen wie die Bestie in den naheliegenden Wald rannte. Kurz vor dem Wald blieben die Männer allerdings stehen. Ein ungutes Gefühl beschlich sie. „Wir sollten zu Baker und Foster zurückkehren. Hier stimmt etwas nicht", meinte Antonovski. Bodicker musterte den Waldrand. „Du hast recht, das stinkt förmlich nach einer Falle". Er ließ seinen Blick wieder von links nach rechts schweifen. In diesem Moment geschah es. Dutzende bepelzte Kreaturen brachen aus dem Dickicht des Waldes und stürzten sich auf die beiden Männer. Bodicker und Antonovski reagierten blitzschnell. Ihre Pumpguns krachten, doch noch bevor die fünf Bestien die von den Silberschrotladungen getroffen wurden sich zurückverwandelt hatten waren die Werwölfe über ihnen. Ein Prankenhieb prellte Bodicker die Pumpgun aus der Hand. Ein Werwolf sprang ihn an und riss ihn zu Boden. Dann spannte sich eine Klaue um seinen Hals. Die spritzen Nägel drangen durch seine Haut und der drohende Blick aus den Raubtieraugen sprach eine deutliche Sprache. Eine falsche Bewegung, und er wäre Tod! Während Bodicker am Boden lag wurde Antonovski im stehen festgehalten. Ein Prankenhieb hatte ihm eine tiefe Wunde auf der Brust gerissen. „Warum töten sie uns nicht? Sie haben uns doch, was soll das Ganze?", schoss es Bodicker durch den Kopf. Dann hörten die beiden Männer das sich aus dem Wald heraus etwas näherte. Eine riesige Gestalt wurde sichtbar. Der Körper des Wesens war mit Fell bedeckt, der Kopf jedoch war menschlich. Bodicker verschlug es den Atem. Er kannte dieses Gesicht. In alten Chroniken war es abgebildet. Uralt, von tiefen Falten durchzogen. Das Mischwesen war weit über 2 Meter groß und so kräftig gebaut, das der amtierende Mr. Universum dagegen aussah wie ein Erstklässler. Ein Prankenhieb von ihm, und Bodicker wäre in zwei Hälften geteilt worden. Dies war der Herr der Wölfe und er wie auch Emil waren ihm hilflos ausgeliefert!

Der Gigant trat vor und blickte auf Clarence herab. „Wie ich sehe erkennst Du mich. Das ist gut. Dann weißt Du ja auch was Dich und deinen Freund erwartet. Wenn Du, Dein Freund und die beiden anderen erst mal ausgeschaltet seid wird uns nichts mehr davon abhalten die Herrschaft der Wölfe wieder herzustellen. Es war ein dummer Zufall das Helens Sippe sich so töricht verhalten hat, aber daraus eröffnen sich unverhoffte Möglichkeiten. Dieser dumme kleine Mensch hat viel Glück gehabt das er entkommen konnte. Wie ich hörte hat er es ja auch ein zweites mal geschafft. Tara, komm her". Eine Werwölfin kam mit

gesenktem Kopf auf den Herrn zu. Als sie vor ihm stand befahl er ihr ihn anzublicken. Tara hob den Kopf und bekam einen Schlag ins Gesicht, das sie mehrer Meter durch die Luft flog. „Du wirst zu Baker gehen und ihm sagen das wir auf ihn warten. Sag ihm, wenn er nicht kommt töten wir nicht nur seine Freunde, dann rotten wir noch heute Nacht die gesamte Stadt aus. Führe ihn hierher, und er soll diesen Bastard mitbringen. Versagst Du wieder, dann wage es niemals mehr mir unter die Augen zu treten"!

*

Ein wahnsinniger Schmerz riss mich aus meiner Bewusstlosigkeit. Ich fühlte einen Fuß auf meiner Brust und ein reißen an meinem rechten Arm. Mit einem seltsamen flupp war der Arm wieder eingerenkt. Mein Schmerzensschrei hallte durch die zerstörte Bibliothek. Ich konnte vor lauter Tränen in den Augen nichts erkennen. Ich hörte nur wie eine Stimme mich ansprach. „Mein Name ist Steve Baker. Ich bin von einer Spezialeinheit des FBI. Wir haben sie vor diesen Bestien gerettet, aber nun müssen sie von hier weg. Diese Kreaturen werden auch weiterhin versuchen sie zu töten. Kommen sie, ich helfe ihnen hoch". Baker fasste meinen linken Arm und half mir auf die Beine. Ich erkannte meine Umgebung langsam wieder und mein Blick wurde klarer. Ein zweiter Mann stand mit Polizisten an der Tür der Bibliothek. Ich hörte wie er von Terroristen, wichtigen Zeugen und von nationaler Sicherheit sprach. Ich machte mir keine Gedanken darüber , was wohl in den Köpfen der Polizisten jetzt vorging. „Wie ist ihr Name? ",fragte mich Baker. „Andreas Röber. Ich komme aus Deutschland und wollte hier in den Staaten Urlaub machen". „Darüber reden wir später. Jetzt müssen wir erst mal hier weg und sie in ärztliche Behandlung bringen". Inzwischen hatte der andere den Polizisten Anweisungen gegeben. Die Schaulustigen wurden weggeschickt und während Baker , ich und der andere (Jason Foster , wie ich von ihm erfuhr) zum Van gingen der vor der Bibliothek parkte , begannen die Polizisten damit die Bibliothek zu untersuchen. Baker öffnete die Seitentür des Van und wollte einsteigen, als Foster ihm eine Hand auf die Schulter legte und mit der anderen zum Ende der Straße deutete. Ich blickte ebenfalls dorthin und sah, das unter der letzten Laterne eine Frau stand. Eigentlich nichts ungewöhnliches, nur das diese Frau nackt war und uns zuwinkte das wir ihr folgen sollten. Baker nickte Foster zu und ging auf die Frau zu. Foster betrat den Van und kam mit einem Präzisionsgewehr wieder heraus. Er legte auf die Frau an und sagte zu mir „Mr. Röber, bitte gehen sie in den Van". Ich stieg ein und sah im Licht der Innenbeleuchtung einen Schrank an der Seite stehen. Ich zog die halb offene Tür ganz auf und fand neben Kampfanzügen mehrere Pistolen, Schnellfeuerwaffen, Handgranaten, Blendgranaten und sogar einen kleinen Raketenwerfer. Ich griff nach einer Armeejacke mit vielen Taschen. Dann schob ich mir eine Beretta in den Hosenbund , nachdem ich überprüft hatte ob sie geladen und Schussbereit war. Das Magazin war mit Silberkugeln gefüllt. Ich legte den Sicherungshebel nach unten und repetierte eine Patrone in die Kammer. Dann steckte ich mir noch zwei Ersatzmagazine in die linke Hosentasche. In die rechte Jackentasche kamen zwei Handgranaten, in die rechte zwei Blendgranaten. Der Van schaukelte und Baker stand vor mir. „Was haben sie mit diesen Dingen vor Mr.?" ,fragte er und blickte mich scharf an. „was glauben sie denn, Mr.?" ,fragte ich zurück. Glauben sie, dass das für heute schon alles war? Die kommen wieder und ich habe einmal zu oft praktisch unbewaffnet gegen diese Monster kämpfen müssen. Und das es noch nicht zu ende ist wird ihnen die leicht bekleidete Lady wohl schon gesagt haben, oder?" Baker sah zu Foster herüber der mitbekommen hatte das ich am Waffenschrank war. Dann sagte er „Sie haben Bodicker und Antonovski . Jetzt

wollen sie uns beide.“ Baker machte eine kleine Pause und blickte mich wieder an. Dann fuhr er fort. „Und sie wollen sie! Wir sind ihre momentan gefährlichsten Gegner und sie sind ihnen schon zwei mal entkommen.“ Er sah zu Boden. „Wir können sie nicht zwingen mitzukommen. Wir müssen hin. Sie haben gedroht die Stadt anzugreifen und alle zu töten. Das werden sie zwar sowieso tun, aber vielleicht können wir zu dritt doch mehr erreichen.“ Während Baker redete „überprüfte“ ich meinen Körper. Mien rechter Arm schmerzte höllisch als ich ihn bewegte. Aber wenn ich die Zähne zusammenbiss würde ich ihn einsetzen können. Ich hatte einige Prellungen am Körper, mein Kopf schmerzte und mein Unterkiefer tat weh. Ich war Meilenweit davon entfernt mich noch einmal mit solchen Wesen anlegen zu können, aber ich wusste auch das ich es nicht schaffen würde ihnen zu entkommen. Die Wölfe hatten mich einmal gefunden, sie würden mich wieder finden. Das sagte ich auch den beiden Männern. Wir waren uns einig. Foster lud seine Pumpgun nach. Baker fragte mich ob ich eine MP haben wollte. Ich sagte ja. Er zeigte mir die Funktion und gab mir noch zwei Magazine. Er nahm ebenfalls eine. Dann gingen langsam auf die Frau zu, die noch immer auf uns wartete. Als wir den Waldrand ereichten raschelte es vor uns auf breiter Front. Aus den Büschen traten die Werwölfe und kreisten uns ein. Dann trat eine Gestalt aus dem Wald wie ich sie mir in meinen kühnsten Träumen nicht hatte vorstellen können. Ein gigantischer Lykantrop dessen Kopf menschlich war. “Der Herr der Wölfe“, flüsterte Foster neben mir und seine Pumpgun begann leise zu zittern. „Wer ist das?“, fragte ich. „Unser Todesurteil“, antwortete Baker. Der Gigant blickte uns an. „Schön das ihr gekommen seid. Ich wusste das du versuchen würdest deine Freunde zu retten“. „Wo sind sie“, fragte Baker. „Sie sind hinter mir. Siehst Du sie etwa nicht? Warte, ich hole sie.“, antwortete der Superwolf. Er drehte sich um und griff in den Busch hinter sich. Als er sich wieder umdrehte hielt er zwei Männerköpfe in den Klauen. Mit einer lässigen Bewegung warf er sie Baker vor die Füße. Der schluckte und blickte auf die von Grauen verzehrten Gesichtszüge der beiden Köpfe. Ich kannte sie nicht, konnte mir aber vorstellen wer sie gewesen waren. „Und nun werdet ihr sterben!“, grollte die Bestie und zeigte mit der rechten Klaue auf uns. „Eine Frage“, rief ich. „Was hältst du davon erst einmal eine hiervon zu fressen?“ Ich hatte in meine Jacke gegriffen und eine Blendgranate herausgezogen, die ich nun vor die Füße des Obermieslings warf. Selbst durch meine geschlossenen Augen empfand ich das Licht als unglaublich grell. Die Werwölfe reagierten nicht anders und sie hatten ihre Lider nicht geschlossen. Auch der Riesenwolf schien Schwierigkeiten zu haben. „Feuert was das Zeug hält!“, rief Baker und seine MP ratterte los. Foster jagte eine Schrotladung nach der anderen aus seiner Pumpgun. Es erstaunte mich allerdings, das sie nur auf die normalen Werwölfe schossen. Deshalb richtete ich meine MP also auf den Herrn der Wölfe und schoss. Kugel um Kugel schlug in seinen Körper. Er wurde von der schieren Wucht der Kugeln nach hinten geworfen, aber das war auch schon alles! Er fiel nicht! Baker und Foster schossen ihre Magazine leer. Hektisch rammte Baker sein letztes Magazin in die MP. Foster hatte seine Pumpgun fallen lassen und hielt zwei Brownings in den Händen. Er schrie“ Benutzen sie die Handgranaten. Das ist unsere letzte Chance!“. Ich ließ meine MP fallen und zog eine der Granaten aus der Jacke. Ich riss den Sicherungsstift heraus und warf sie der riesigen Gestalt entgegen. Etwas Erfolg mussten meine Silberkugeln wohl doch gehabt haben, denn der Riese kam nicht schnell genug weg. Foster, Baker und ich warfen uns zu Boden, dann explodierte die Granate. Die Sprengkraft warf den Herrn der Wölfe in das Dickicht des Waldes. Die anderen Werwölfe waren vor der Explosion zurückgewichen.

Leserstory – Die Nacht des Wolfes

Während meine Begleiter sich aufrappelten und wieder das Feuer auf die Bestien eröffneten holte ich die zweite Handgranate aus meiner Jacke, doch ich kam nicht dazu sie zu werfen. Ein riesiger Werwolf sprang aus dem Gebüsch. Der Herr der Wölfe. Sein Kopf war nun ebenfalls ein Wolfskopf. Allerdings hatte die Explosion bei ihm doch einige Verletzungen hinterlassen. Überall klafften Wunden, aus denen schwarzes Blut floss.

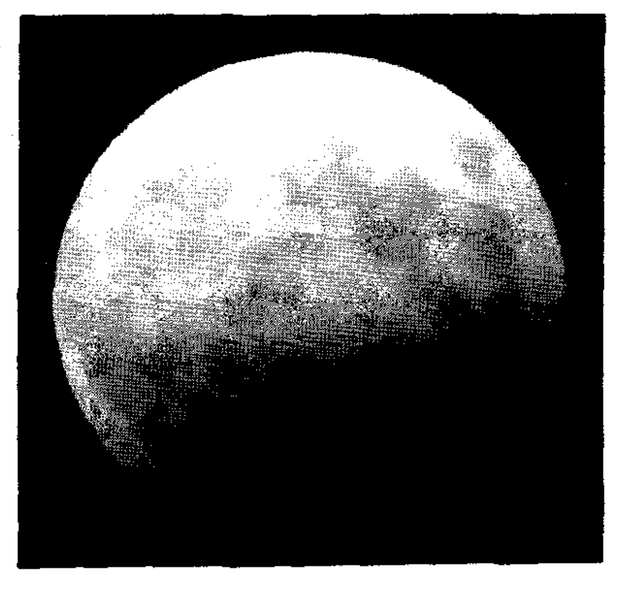


Doch sie schienen ihn nicht besonders zu behindern. Mit einem gewaltigen Satz flog er auf mich zu und zerfetzte wie nebenbei den Hals von Foster, der in der Flugbahn gestanden hatte. Dann hatte er mich erreicht. Die Wucht mit der er mich traf war ähnlich der eines Autocrashs. So schien es mir zumindest, als ich durch den Aufprall zurückgeschleudert wurde. Dann war er neben mir und seine Klauen legten sich um meinen Hals. Er öffnete sein Maul und wollte mir den Kopf von den Schultern beißen. Ich hatte die ganze Zeit die Granate nicht losgelassen. Nun riss ich den Stift heraus und rammte sie in den auf mich zuschnellenden Rachen. „Du verreckst mit mir!", dachte ich. Der Herr der Wölfe hatte mitbekommen was passiert war. Er ließ mich los, ich fiel zu Boden und rollte mich aus der Gefahrenzone. Er versuchte mit seinen Klauen die Granate aus seinem Rachen zu ziehen. Zu spät! Sein Kopf explodierte! Knochen, Fleisch und Blut verteilten sich über die Lichtung.



Dann war es still. Der Torso stand noch einige Momente, beschienen vom Mondlicht, aufrecht. Dann kippte er zur Seite. Ich blickte mich um. Steve Baker lebte. Der Schlitten seiner Automatik war allerdings zurückgefahren. Er hatte keine Munition mehr. Doch die schienen wir auch nicht mehr zu brauchen. Die restlichen Werwölfe flüchteten in den Wald. Ihres „Leitwolfes" beraubt nahmen sie erst einmal reißaus. Ich ging auf Baker zu. Er stand bei Fosters Leiche. Dann sprach ich ihn an. „War es das?" Er schaute mich an, dann schüttelte er den Kopf. „Nein, es wird nie aufhören!" Damals dachte ich noch er meinte nur seinen Job. Ich hatte mich gründlich getäuscht!

ENDE ???





PD-Mag 3/2002

Bits und Bytes flitzen durch die Kabel, die CPU glüht vor Freude, der Grafikchip legt sich mächtig uns Zeug und auch die Leseköpfe der Floppy können gar nicht genug zu lesen bekommen. Was ist passiert, worum handelt es sich hier? Natürlich um nichts anderes als eine weitere Ausgabe von Sascha Röbers Steckenpferd PD-Mag, gerade frisch ins Laufwerk eingelegt und gestartet. Und wer immer dies getan hat, kann natürlich noch viel mehr auf seinem Bildschirm sehen, doch dazu mehr der Reihe nach.

Zuerst sieht man nach dem Anwählen des Intros im Auswahlmenü eine schöne bunte Grafikdemo, die fortwährend verschiedene grafische Muster zeichnet und am unteren Bildschirmrand einen Scroller entlanglaufen läßt. Das sieht ganz gut aus, nur die etwas leidernde Musik nervt nach einiger Zeit. Nach Drücken von START bootet die Diskette von vorn und man sieht sich wieder dem Auswahlmenü gegenüber. Also schnell das Magazin anwählen und zum Vorwort kommen. Dort stellt Sascha erstmal fest, daß es zu einer kleinen Leserflaute gekommen ist, wobei er vermutet, daß es mit den Überschwemmungen in Ostdeutschland zu tun haben könnte, da dort viele Leser wohnen. Er wünscht ihnen, daß sie den Fluten trotz allem widerstehen können. Und es gibt auch eine gute Nachricht: So konnte er durch einen Glücksgriff bei einem Flohmarkt in den Besitz von Software gelangen, die er noch nicht hatte, das bedeutet wieder einiges an guten Füllstoff für das PD-Mag, auf den man sich freuen kann.

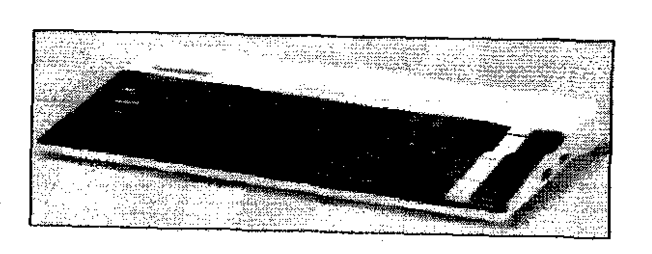
Im Hauptmenü dann sieht man oben am Bildschirmrand zunächst mal eine in letzter Zeit eher seltene Meldung, nämlich daß kein Koala- bzw. Maltafelbild vorhanden ist - schade. Aber vielleicht ist Sascha einfach nicht mehr dazu gekommen, eins auszusuchen. Also kann man gleich zur Rubrik ATARI-NEUES übergehen, wo es zu lesen gibt, daß einige neue Spiele sowohl für die Konsolen 5200 und Lynx als auch für den XL im Entstehen sind, darunter beispielsweise in XL-Rennspiel mit Multijoy(stick)unterstützung. Außerdem war die vor kurzem stattgefundene Hardwareumfrage erfolgreich, denn doch ein Großteil der Leser kann über 128k Computerspeicher verfügen, so daß Programme, die so viel benötigen, auch mal auf dem PD-Mag erscheinen können. Weiterhin kam es zwischen Andreas Magenheimer und dem ABBUC zu einem großen Krach und es sind Initiativen im Gange, den ABBUC zum Starten eines großen Programmierwettbewerbs zu bewegen.

Die Rubrik INTERN bietet neben den Texten *Impressum, PD-Liste* und *Katalog* natürlich auch wieder den berühmten *Basic-Kurs*, der diesmal einen Leckerbissen beinhaltet, nämlich eine Animation in Graphics 0 und sogar VBI (Vertical Blank Interrupt) Musikabspielroutine! Auch der Text *Clubinfos* fehlt nicht, hier wird bekanntgegeben, daß die PDs mit den Wettbewerbsbeiträgen inzwischen fertig ist, die Dragonball-CDROMs wohl noch Zeit bis zur ABBUC-JHV brauchen, die Science-Fiction und Anime-CDROMs sehr gut weggingen und die Leser an das Einsenden von Listings denken sollten. Außerdem geht Sascha hier nochmal kurz auf die Hardwareumfrage ein (die auch schon unter ATARI-NEUES steht). Natürlich wird auch der *Wettbewerb* gewürdigt, der noch verlängert wird, da noch keine 20 Einsendungen vorliegen. und im *Workshop* steht schließlich der 6. Teil des Levelwettbewerbs.

Die HARDWARETESTS sind diesmal nicht unbedingt mit einer ATARI-Hardware befasst, aber mit einer, die es werden kann, nämlich dem PC-Amiga-Mauskonverterkabel. Sascha erklärt hier,

wie man dieses Kabel auch für Mäuse am XL verwenden kann.
Im FORUM geben sich diesmal nur 2 *Leserbriefe* die Ehre, außerdem listet Sascha im *Special*-Text die seiner Meinung nach 5 besten Kampfspiele auf und auch die *Kleinanzeigen* sind wieder mit von der Partie.
Opulent gegen sich dann wieder die SOFTWARETESTS: So hat es hier das Spiel Spaceball (eine Art Ballschießspiel) zum *Megahit* gebracht, der *Megaflop* dagegen wurde vom Spiel Robo Knights gestellt. Die *Oldies* beschäftigen sich mit dem Spiel GEO (einer Tetris-Variante) und unter dem Stichwort *Kommerziell* ist Rockfort zu finden, was als der Vorläufer vom berühmten Boulderdash (dt. = Steinschlag) gilt. Wer davon noch nicht genug hat, kann im Text *Aktuell* etwas über das Spiel Killa Circle lesen (einer Tron-Variante) lesen, oder die *Top Ten* (wo sich diesmal dank mehrerer Zusendungen wieder etwas getan hat) oder die *Democorner*, welche die Trail 16k Demo beinhaltet.
Auch die TIPS-Rubrik ist wieder gut gefüllt, hier werden Levelcodes und allgemeine Tips zu Spielen vorgestellt, die eigentlich jeder gut gebrauchen kann.
Dann ist da noch die Rubrik OUTSIDE („was tut sich denn noch da draußen?"): Der *Buchtip* nimmt wieder einen Schmöker aus Saschas Lieblingsserie Battletech unter die Lupe mit dem Titel „In die Pflicht genommen", wohingegen der Filmtip eher vom Mystischem handelt, nämlich dem Film „Signs (Zeichen)". Der VCS 2600 Corner, der überraschenderweise nicht von Walter Lauter, sondern diesmal von Sascha seinen Text erhalten hat, stellt das Spiel „Master Builder" vor, bei dem es um Geschicklichkeit beim Hausbau nach Plan geht.
Richtig actionreich geht es dann bei den PROGRAMMEN DIESER AUSGABE ZU: Unter den Nachahmungs-Ballerspielen mischen sich da beispielsweise *Oxygene* (ähnlich *Mirax Force*), Empire (vergleichbar mit *Attack of the Mutant Camels*) und *Zetabomb* (wo sicher *Super Cobra* für Pate stand). *Diggabong* dagegen dürfte eine selbständige Erfindung sein, in diesem Spiel hat man die Aufgabe, sich durch ein sich nach unten bewegendes Labyrinth zu hangeln und aufzupassen, daß man dabei nicht eingesperrt wird. Bei *Falcon* hingegen muß man sich gegen schießwütige Riesenvögel zur Wehr setzen (Sascha schieb hier was von einem Galaxian-Clone, für mich gleicht das mehr Phoenix). Einziges Anwenderprogramm unter all der Software stellt dann der *Koala-Converter* da, welcher Koala-Bilder ins Maltafel-Format konvertieren kann. Die *Recycle-Demo* zeigt die bekannten Plasma- und Blitzeffekte, und die Programme, die je eine Diskettenseite für sich allein bekamen, sind diesmal *Rockman* (ein grafisch liebevoll gestaltetes Renn- und Hüpfspiel mit toller Musik!) und *Q-B*, das wohl nicht ohne Absicht diesen Namen bekam, denn es ist *Q-Bert* nicht unähnlich, bietet aber dank seiner 3D-Darstellung noch besondere Herausforderungen.
Fazit: Die „kleine Leserflaute" konnte dem PD-Mag nicht viel anhaben, denn trotzdem liefert Sascha wieder eine gewohnt solide Ausgabe. Einziger Kritikpunkt bleibt die unverkennbare Überlastigkeit von Spielen bei den Softwaretests. Dafür glänzen die Software-Beigaben wieder umso mehr, denn hier kommen sowohl Action- als auch Geschicklichkeitsfans auf ihre Kosten. Daher kann jedem PD- und Softwareausprobier-Fan nur empfohlen werden, sich diese Ausgabe unbedingt zu gönnen!

Thorsten Helbing (WASEO)



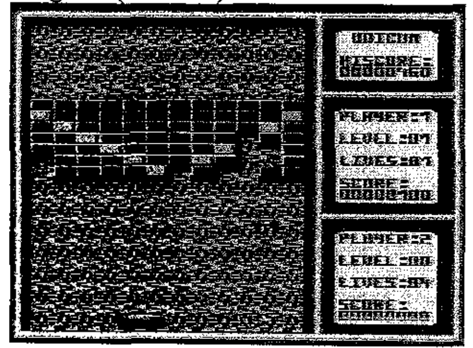


ATARI Klassiker auf dem PC, Folge 3:

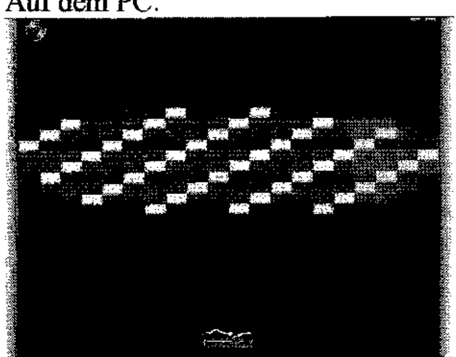
Breakout

Dieses Spiel wird vielen sicher auch unter dem Namen *Arkanoid* bekannt sein. Der Grund dafür war, daß ATARI Breakout entwickelt hatte und dies zu einem wahren Renner wurde. Später wollte die Firma Taito auch so ein Spiel herausbringen, durfte aus rechtlichen Gründen aber nicht denselben Namen verwenden und taufte es deshalb Arkanoid.
Das Spielprinzip ist ebenso einfach wie genial: Man hat einen Schläger und einen Ball, der ständig in der Gegend herumfliegt und muss damit die vor einem liegenden Steine abräumen. Zusätzlichen Reiz machen dabei die ab und zu herunterfallenden „Extras" aus, wenn ein Stein getroffen wurde. Diese musste man mit dem Schläger auffangen. Je nach Spielversion gibt es entweder nur positive (z. B. breiter Schläger, Zusatzleben) oder auch negative Extras (z. B. schneller Ball, Punkteabzug), die das Spiel erleichtern oder erschweren können. Da viele unterschiedliche Steine existieren und deren Anordnung nach jeder Runde anders aussieht, kommt kaum Langweile auf. Allerdings drohte das Spiel immer dann etwas langatmig zu werden, wenn nur noch wenige Steine vorhanden waren und man viele Versuche brauchte, um sie zu treffen. Manche Versionen beenden eine Runde deshalb auch schon, wenn nur noch 1 oder 2 Steine übrig sind und diese nach ca. 3 Minuten immer noch nicht getroffen wurden.

Original (Unicum):



Auf dem PC:



Ich konnte mich damals nicht unbedingt für das Original-Breakout begeistern, dafür aber für eine PD-Variante namens *Unicum*. Diese bot zusätzlich einen wechselnden farbigen Hintergrund, animierte Extras und gute Soundeffekte. Logisch, daß sich dieses Spiel auch seinen Weg zu den größeren Computern bahnte: Auf dem AMIGA beispielsweise war das Shareware-Spiel *Megaballs* mal sehr beliebt. Ein gewisser Michael P. Welch hat es dann mal für den PC adaptiert und nannte es *DX-Ball* (wohei DX für DirectX steht). Im Gegensatz zur XL-Variante gibt es hier noch eine Menge mehr Extras, beispielsweise Feuer- oder Durchschlagsbälle (die durch Steine einfach hindurchfliegen), Steinsprenger, Laserschläger oder Steinwegzapper. Das Spiel macht sehr viel Spass, ein kleines Manko ist allerdings die fehlende Hintergrundmusik und daß man hier nur mit der Tastatur und allein spielen kann. Abgesehen davon ist es aber ein Freeware-Spiel, was bei jedem, der sich mal für Breakout auf dem XL begeistern konnte, für langanhaltenden Spielspass sorgt - und das auch noch völlig gratis.
Dieses Spiel kann man unter folgender URL im Internet herunterladen:
http://www.prima-freeware.de

Thorsten Helbing (WASEO)

ABBUC Adressenliste

Da dies höchstwahrscheinlich die letzte Ausgabe des Atari-Magazins ist, möchte ich euch hier nochmal ein paar Atari-Kontakt-Adressen präsentieren. Es handelt sich dabei um die ABBUC Adressenliste, die ich gerade upgedated und mit E-Mail-Adressen versehen habe. Nur, damit man auch weiterhin die Möglichkeit hat, seine Rechner und Floppies zu reparieren, Kleinanzeigen aufzugeben oder sich gemeinsam mit anderen Atarianern im ABBUC-Forum auszutauschen (www.atari-portal.de)... Hier nun also die Liste:

ABBUC-Adressenliste:

Clubzentrale:
Wolfgang Burger
Wieschenbeck 45
45699 Herten
Mail: wolfgang@abbuc.de

PD-Bibliothek:
Walter Lojek
Wilhelm de Zwijgerstraat 20
6021 HM Budel
Niederlande
Mail: pd@abbuc.de

Baupläne:
Joost Küp
Frielinghausweg 17
44339 Dortmund
Mail: bauplan@abbuc.de

Rechner:
Andreas Hintermüller
Weidenweg 13
59192 Bergkamen
Mail: Rechnerdoc@abbuc.de

Drucker:
Peter Wächtler
Ludwig-Schneider-Str. 28
65385 Rüdesheim
Mail: drucker@abbuc.de

Action, Forth, APG:
Carsten Strotmann
Weinbergstr. 43
76669 Bad Schönborn
Mail: Carsten@abbuc.de

ABBUC-Ressort-Software:
Sorin Pascu
???
????? Hannover
Mail: software@abbuc.de

Floppies, XEP80:
Erhard Pütz
Elberfelderstr. 76
42477 Radevormwald
Mail: Floppydos@abbuc.de

Textverarbeitung:
Walter Lojek
Wilhelm de Zwijgerstraat 20
6021 HM Budel
Niederlande
Mail:pd@abbuc.de

Internet-Präsenz
Andreas Bertelmann
Alte Döhrener Str. 54
30173 Hannover
Mail: internet@abbuc.de

Eproms:
Günther Bartl
Furmannstr. 19
94315 Straubing
Mail: Guenter@abbuc.de

Inserate:
Alexander Klinner
Altungstr. 22
87452 Altusried
Mail: Kleinanzeigen@abbuc.de

Infothek:
Carsten Strotmann
Weinbergstr. 43
76669 Bad Schönborn
Mail: infothek@abbuc.de

ABBUC-Ressort-Events:
Thorsten Butschke
Blücherstr. 26
65195 Wiesbaden
Mail: events@abbuc.de

Der ATARI-Gründer hat dieses Jahr einen runden Geburtstag

Nolan Bushnell wurde 60

Am 5. Februar feierte Nolan Bushnell seinen 60. Geburtstag. Im Alter von 27 Jahren gründete er mit gerade 500 Dollar Startkapital die Firma ATARI mit der Aufgabe, Computerspiele für Amüsierparks herzustellen. Er skizzierte dazu das Spiel *Pong*, was Al Alcon (der erste ATARI-Vollzeitangestellte) 1972 programmierte. Das war der Startschuß für einen neuen Industriezweig, und mit Geschick verstand es Bushnell, die fähigsten Köpfe für seine Zwecke einzuspannen. So programmierte das berühmte Duo Steve Wozniak und Steve Jobs in nur 4 Tagen das Spiel *Breakout*, wofür sie insgesamt 7000 Dollar bekamen. Damit gründeten sie später Apple.

Bushnell selbst hatte eine Vorliebe für das Grunden neuer Unternehmen: Im Jahre 1978 verkaufte er Atari für 28 Millionen Dollar an Warner Communication und gründete mit dem Erlös die Restaurantkette Chuck E. Cheese Pizza Time Theater, in der Familien preiswert speisen konnten, während die Kinder das Geld in Videospiel-Automaten steckten. Das war so erfolgreich, daß die Firma schließlich an die Börse gehen konnte und Bushnell wurde dadurch zum 70fachen Millionär. Weitere 18 Firmengründungen kamen hinzu, allerdings waren die nicht mehr ganz so erfolgreich, nur Etak, die Landkarten für Navigationssysteme digitalisieren, wurde für 50 Millionen von Rupert Murdoch aufgekauft. Im Jahre 1983 allerdings wendete sich das Glück für Nolan Bushnell (man beachte: Damals ging es auch ATARI richtig schlecht). Neben zweifelhaften Verträgen mit Investment-Bankern, die seine 8köpfige Familie ruinierten, hatte Bushnell sich damals auf die Vorstellung versteift, im Jahre 2000 werde alle Hausarbeit von Robotern erledigt. Seine Firma Androbot, die diese Haushaltsroboter entwickeln sollte, ging jedoch den Bach herunter.

Auch sein Produkt Video Music, eine eine Farborgel, die zwischen Fernseher und Stereoanlage gesteckt werden konnte und Klänge zu psychedelischen Bildern umwandeln sollte, wollte damals niemand haben - von 25000 dieser Farborgeln konnte er nur 6 verkaufen. Allerdings tauchte diese Idee später unter der Bezeichnung Atari Jaguar Virtual Light Machine wieder auf.

Als neusten Streich hat Nolan Bushnell die Firma uWink gegründet. Praktisch bietet diese damals, wie bei ATARI, Spieleautomaten an, nur daß diese als Web-Terminals fungieren und miteinander vernetzt sind, so daß Gruppenspiele möglich sind.

Seine unerschütterliche Leidenschaft für alles, was man als elektronisches Unterhaltungsspiel bezeichnen kann, rührt wohl schon aus seiner Kindheit her. Der als Kind frommer Mormonen aufgewachsene Bushnell arbeitete früher nach dem Studium zum Elektronik-Ingenieur im Amüsierpark Midway Carnival in Lagoon nahe Salt Lake City. Später wurde er sogar Manager dieses Parks. Zu den Mitstudenten seines Jahrgangs gehören John Warnock, Gründer von Adobe, Ed Catmull, Gründer von Pixar und Jim Clark, der Netscape gründete. In einem Rückblick 2001 sagte er einmal: "Ich habe vielleicht nicht das große Geld gemacht, aber ich hatte sicher mehr Spaß als all die Jungs“.



Grafik-Formate für Atari und PC

Atari und PC-Grafikformate:

Hier eine Übersicht über gängige Atari und PC-Grafikformate, die entweder auf dem Atari existieren (erzeugt werden können) oder wenigstens auf den/dem Atari konvertiert/angeschaut werden können. Typische Atari Formate sind z.B. Graphics 7,8,9,15 unkomprimiert (62 Sektoren, 7680-7684 Bytes) oder komprimiert (Koala / Micro-Illustrator); typische Formate für den PC (IBM, Mac, ST, Amiga, etc.) sind z.B. GIF, JPG, BMP, TIF, etc. die man größtenteils auf den Atari konvertieren oder damit wenigstens anschauen kann. Los geht`s:

1) PC - Grafikformate:

a) Extender:
b) Header:
c) Farben:
d) Größe (Pixel):
e) Länge (Bytes):
f) Packart:
g) Viewer/Konverter:
h) Sonstiges:

- ART:

a) *.ART
b) Herz, Herz, ...
c) monochrom (s/w)
d) beliebig
e) beliebig
f) un+komprimiert
g) Art-View, PC-PIC und andere Art-Viewer vom ABBUC Diskmagazin;
h) dieses Bildformat stammt von dem PC-Programm „PSF-First-Publisher"

- Run-Length-Encoded:

a) *.RLE
b) (ESC) GH
c) monochrom (s/w)
d) 256x192 und 128x96
e) <= 16 kbytes
f) komprimiert
g) MIC-to-RLE, RLE-to-MIC, RLE-Konverter (alle aus Antic oder Analog);
h) es gibt heutzutage versch. RLE-Kompressionsarten, nämlich mit 2Bit, 4Bit, 8Bit, 12Bit, 16Bit, etc., diese werden bei vielen versch. Grafikformaten verwendet; hierbei handelt es sich aber um den uralten Vorgänger von GIF, ein Grafikformat nur für s/w Bilder;

- Graphics Interchange Format:

a) *.GIF
b) GIF87a (GIF89a)
c) max. 256 colors
d) beliebig
e) beliebig
f) komprimiert;
g) PCPIC.BAS, Atari8View.COM und andere Viewer aus dem ABBUC-Magazin; Apacview 1.4 (Jeff Potter), Jview 1.0 (Jeff Potter) und andere GIF-Konverter;
h) nur GIF87a Bilder kann der kleine Atari darstellen; mit GIF-Animationen oder animierten GIFs kann der Atari wenig/nichts anfangen; versch. GIF-Kompressionen sind kein Problem!;

- Bitmap-Graphics:

a) *.BMP
b) BM (inv. -) (inv. :)
c) true color (16,7 Mio.)
d) beliebig
e) beliebig
f) unkomprimiert (+ komprimiert)
g) Bitmap-File-Konverter (Silver-Software/PL), PC-XL Konvert (ehemals PPP/Rätz, nun PD), Bitmap-Viewer/Konverter (aus dem Top-Magazin) und vermutlich noch andere;
h) nur unkomprimierte Bitmap-Bilder kann der Atari bisher darstellen und leider auch nur in Graphics 8 (mehr machen die Viewer/Konverter nicht);

- JPEG:

a) *.JPG
b) ...HerzPikJFIF
c) true color (16,7 Mio.)
d) beliebig
e) beliebig
f) komprimiert
g) A8JPEG, JPEGCONV, JPEGVIEW (alle drei Programme von Raphael Espino);
h) mit „progressiven" JPEG-Bildern und JPEG 2000/2001 kann der Atari nix anfangen;

- TIFF:

a) *.TIF
b) II*Herz
c) true color (16,7 Mio.)
d) beliebig
e) beliebig
f) unkomprimiert
g) Tiff-Konverter von Starsoft/Berlin (vom Starsoft-Magazin bzw. der Starsoft-Homepage)
h) es können nur TIF-Bilder mit 160x192 Pixel in Gr. 15 konvertiert werden;

- Degas: (nur Atari ST und kompatible Rechner)

a) *.PI1, *.PI2, *.PI3
b) viele Herzen
c) 2, 4 oder 16 Farben

d) 640x400, 640x200, 320x200 e) ca. 32kbytes f) unkomprimiert
g) Degas-View 1.0 (Jeff Potter), Degas-View-XE (Mathew 'MAT*RAT' Ratcliff), Degas-Konverter (Ruedy Haegemann; erschienen im ABBUC magazin);
h) Degas-Bilder können bisher leider nur in Gr. 8 konvertiert (gesaved) werden; anschauen kann man diese Bilder jedoch auch in Gr. 9 und Gr. 15 ;

- Degas-Elite (nur Atari-ST und kompatible)
a) *.PC1, *.PC2, *.PC3 b) Herz, Contr-B, Contr-G, w c) 2, 4 oder 16 Farben
d) 640x400, 640x200, 320x200 e) <= 32kbytes f) komprimiert
g) Degas-View 1.0 (Jeff Potter) ist wohl das einzige Programm für kompr. Degas;
h) bisher kann man diese Bilder nur anschauen - aber nicht abspeichern/konvertieren;

- IFF / LBM: (vermutlich nur Amiga und kompatible)
a) *.IFF , *.LBM b) FORM...ILBM... c) 2-32 Farben
d) beliebig? e) <= 32kbytes f) un+komprimiert
g) ILBM-Read (von Jeff Potter), ein Viewer+Konverter;
h) Bilder können in Gr. 9 und Apac (Gr. 9+11) konvertiert werden;

- MACPAINT: (vom Apple-Mac)
a) *.PNT b) 64 oder 72 Bytes c) keine Ahnung!
d) 576x???, 512x??? e) unbekannt! f) un+komprimiert?
g) Mac-View von Clay Halliwell (Basic-Programm mit ML-Datafile);
h) Bilder können nur in Gr. 15 konvertiert werden (mit versch. Verkleinerungen);

Erläuterungen: ... bedeutet hier stehen mehrere Atari-XL/XE-(Sonder-)Zeichen;
(ESC) bedeutet hier steht ein (Atari-) Escape-Zeichen;
(inv.) das darauffolgende Zeichen erscheint auf dem Atari invers;
Herz, Pik, etc. - hier steht nicht das Wort, sondern das Atari-Sonderzeichen;
Contr-... hier steht ein Atari-Sonderzeichen, bestehend aus Control+Zeichen;

Alle angegebenen Header beziehen sich auf die Erscheinungsform des Files auf dem Atari XL/XE via ATASCII-Darstellung (im Disk/Sektor-Editor, Texteditor, Type-Befehl im DOS, etc.); es wurden jedoch nicht alle möglichen Bildformen getestet, deshalb kann es durchaus noch weitere Header für ein und dasselbe Bildformat geben. Auch *.PCX und *.TGA haben Header, die auf dem Atari immer gleich aussehen, allerdings nur aus Sonderzeichen bestehen. Leider lassen sich auf dem PC die meisten Atari-Sonderzeichen so schlecht darstellen.

Wie man aber sieht sind die gängigsten PC-Grafikformate schon in irgendeiner Form auf dem kleinen Atari vertreten und entweder darstellbar oder sogar konvertierbar. Es wäre lediglich bei einigen Programmen noch wünschenswert, dass diese die Bilder eben auch konvertieren (in einer Atari Grafikstufe saven) und wenn möglich in div. Grafikstufen darstellen bzw. speichern könnten (wenigstens 8,9,15, eventuell aber auch 9+11, HIP, RIP und RGB oder ein anderes Interlace-Format wie INT, INP oder ILC)...

2) Atari-Grafikformate:

Man hat hier versch. Unterscheidungsmöglichkeiten, so kann man die Bilder in unkomprimiert / komprimiert, in non-interlaced / interlaced und in Gr. 8,9,9+11,15, etc. , sowie in viele weitere Arten einteilen. Auch eine Unterscheidung nach Bildern mit Standardfarben, Bildern mit DLI`s, Bildern mit

Players od. Missiles, Interlace von einer Grafikstufe (Gr. 15 + Gr. 15), Interlace von zwei versch. Grafikstufen (7+10, 9+10, 9+11, 10+15, 11+15, etc.) wäre denkbar. Um es nicht allzu kompliziert zu machen, habe ich mich für eine Einteilung in unkomprimiert und komprimiert entschieden...

a) unkomprimiert < oder = 62 Sektoren:

- *Paint:* Gr. 7, das Programm gab es erst von Reston, später dann von Atari; es war für den Atari

800 gedacht und da dieser keine Grafikstufen 12-15 parat hat, hat man auf Gr. 7 zurückgegriffen; da die Auflösung mit 160x96 Pixel sehr viel geringer ist, als Gr. 15, kann es sein, dass diese Bilder auch kürzer als 62 Sektoren sind. Mangels Programm oder Beispielbildern konnte ich das bisher nicht testen. Viewer: Multi-Screen, Sideprint, etc.; Konverter: Rapid-Graphics-Konverter (von Charles Jackson, aus dem Antic Magazin);

- *G.A.D.:* Graphic-Arts-Department, ein Gr. 7 Malprogramm das auf dem Atari 800 entwickelt wurde (und deshalb auch Gr. 7 statt Gr. 15 benutzt). Als es anno 1985/86 auf dem Markt erschien wurde es natürlich wegen der geringen Auflösung bzw. der niedrigen Grafikstufe kritisiert. Viewer: Multi-Screen, Sideprint, etc.; Konverter: Rapid-Graphics-Converter.;

b) unkomprimiert, = 62 Sektoren:

- *Computer Eyes:* Gr. 8,9,15 - digitalisierte Bilder, unkomprimiert; Viewer: Antic-Fader, Magic Lantern, Multi-Fader, Mega-Graph-View 1.2, The Projector, etc. ; Konverter: Rapid-Graphics-Converter (alle Grafikstufen!) und einzelne Konverter für Gr. 8, 9 oder 15;
Piccon 1.0, Pictrix, etc. (um Gr. 8,9,15 ins Koala-Format zu konvertieren);
- *Design Master:* Gr. 8 - Grafiken in Form von Bildern, Schaltplänen, Fonts, Icons, etc.;
Viewer: Antic-Fader, Multi-Fader, Mega-Graph-View 1.2, The Projector, etc.; Konverter: Piccon 1.0, Pictrix, etc. (um Gr. 8 ins Koala-Format zu konvertieren);
- *Graphics Master:* Gr.8, unkomprimierte Grafiken / Bilder; Viewer: Antic-Fader, Multi-Fader, Mega-Graph-View 1.2, The Projector, etc.; Konverter: Rapid-Graphics-Converter, Piccon 1.0, Pictrix, etc. (um ins Koala-Format zu konvertieren, etc.);
- *Graphics-Machine:* Gr.8, unkomprimierte Grafiken / Bilder; Viewer: Antic-Fader, Multi-Fader, Mega-Graph-View 1.2, The Projector, etc.; Konverter: Rapid-Gr.-Konv., Piccon 1.0, Pictrix, etc. (Koala-Format, etc.);

- *GTIA-Magic:* Gr.9, unkomprimierte Digi- oder Graustufen Bilder; Viewer: gepatchter Antic-Fader, Multi-Fader, Mega-Graph-View 1.2, etc.; Konverter: Piccon 1.0, Pictrix, etc. (Koala-Format), Eagle-Print (um nach Gr.8 zu konvertieren), Colorizer (um in Gr. 9+11 bzw. nach Apac, Digipaint oder Paint 256 zu konvertieren);
- *Master 9:* Gr.9, unkomprimierte Digi- oder Graustufen-Bilder; Viewer: gepatchter Antic-Fader, Multi-Fader, Mega-Graph-View 1.2, etc.; Konverter: Piccon 1.0, Pictrix, etc. (Koala!), Eagle-Print (in Gr.8!), Colorizer (für Apac, Digipaint, Paint 256);
- *Scantronic:* Gr.9, extrem miserable Printer-Digi-Bilder; Viewer: gepatchter Antic-Fader, Multi-Fader, Mega-Graph-View 1.2, etc.; Konverter: Piccon 1.0, Pictrix, etc. (Koala!), Eagle-Print (in Gr.8!), Colorizer (für Apac, Digipaint, Paint 256);
- *GTIA-Sketchpad:* Gr. 9,10,11 - unkomprimierte GTIA-Color-Bilder; Viewer: nur für Gr. 9 (siehe oben!), für Gr. 10 und Gr. 11 ist mir nichts bekannt; Konverter: für Gr. 9 gibt es Koala-Konv., Gr. 9+11 Konv. und Gr. 8 Konv.; für Gr. 11 wohl nur Gr. 9+11 Konverter; Konverter für Gr. 10 sind mir nicht bekannt (vielleicht ja HIP, RIP, CIN, etc. ?);
- *Visualizer:* Gr.9, unkomprimierte Digi- oder Graustufen-Bilder; Viewer: gepatchter Antic-Fader, Multi-Fader, Mega-Graph-View 1.2 etc.; Konverter: Piccon 1.0, Pictrix (Koala!), Eagle-Print (in Gr.8!), Colorizer (für Apac, Digipaint, Paint 256);

- *Drawpac:* Gr. 9+11, Digi-Bilder mit 256 Farben (62 Sektoren, eine Hälfte Gr. 11, eine Hälfte Gr. 9); Viewer: nur Drawpac! (weil Bildhälften / Grafikstufen vertauscht sind); Konverter: derzeit keine bekannt (es existiert auch nur 1 Beispielbild das mitgeliefert wird);
- *Apac:* Gr. 9+11, Digi-Bilder mit 256 Farben (Ursprung im Analog-magazin, bekannter ist jedoch Apacview!); Viewer: Apacshow 1.0, Colorizer, Mega-Graph-View 1.2, The Projector, etc.; Konverter:

Colorizer.TUR, APCCONV.TUR (konvertiert nach Apac-2 bzw. Paint 256); Apac bzw. Apacview speichert die Gr. 9+11 Bilder nicht in Bildhälften, sondern jeweils zeilenweise ab (eine Zeile Gr. 11, dann eine Zeile Gr. 9, dann wieder eine Zeile Gr. 11, etc.), dies läßt sich aber mit dem Colorizer umändern bzw. konvertieren...

- *Paint 256 / Apac-2:* Gr. 9+11 Digi-Bilder mit 256 Farben (erschien in Happy Computer und wurde dort Paint 256 genannt, in engl. Staaten bezeichnet man das Grafikformat als Apac-2; es besteht aus zwei Bildhälften, eine davon in Gr. 9, die andere in Gr. 11 - exakt umgekehrt zum Drawpac-Format); Viewer: Paint-256-Viewer, Highlander-Soft-Viewer, Multi-Fader, Mega-Graph-View 1.2, The Projector, etc.; Konverter: Colorizer, Apacview (um z.B. nach Gr. 9 zu konvertieren, mit Verlust der Colordaten, so dass dann das Gr. 9 Bild ebenfalls Streifen enthält);

=> Auf Monitoren und insbesondere via Emulatoren sollen die Gr. 9+11 Bilder angeblich nur sehr schwer/schlecht (oder gar nicht) darstellbar sein. Kann man ja mal testen...

- *Micro-Painter:* Gr.15, das Gr. 15 (4 Farben) Standard-Programm für 62 Sektoren von Datasoft. Viewer: Antic-Fader, Magic Lantern, Multi-Fader, Mega-Graph-View 1.2, The Projector, etc.; Konverter: Piccon 1.0, Pictrix, Rapid-Gr.Conv., etc. etc. (konvertieren alle nach Koala-Format); die 4 Farben sind in der Reihenfolge bzw. Speicherstelle 712, 708,709, 710 geordnet, was hin und wieder von Unwissenden vertauscht wird (z.B. von einigen Picture-Finder Programmen)...;
- *Micro-Paint/Micro-Artist/PD-Paint:* Gr. 15, das Programm gibt es seit Jahren in der PD-Szene und in vielen PD-Sammlungen, daher hat es auch div. Namen erhalten (es trägt selber nämlich keinen Namen, man landet sofort im Malprogramm). Es ist vollständig kompatibel zu Micro-Painter und ähnelt diesem auch sehr. Vielleicht wurde es ja vom gleichen Autor programmiert oder Micro-Painter diente als Inspiration. Es hat aber immerhin einige Funktionen mehr als Micro-Painter. Man kann logischerweise die gleichen Viewer und Konverter für dieses Programm wie für Micro-Painter verwenden...;

c) unkomprimiert > 62 Sektoren:
- *Digipaint:* Gr. 9+11, die Grafiken bestehen aus zwei Vollbildern, die mittels „append" aneinander gehängt werden und sodann eine Länge von 123-124 Sektoren erhalten. Mittels Pageflipping wird zwischen beiden Bildern umgeschaltet, wodurch der 256 Farben Eindruck entsteht. Ein leichtes Flimmern läßt sich dabei nicht vermeiden, dafür hat man aber angeblich auch eine höhere Auflösung (160x96 oder 80x192 via Interlace mit flimmern; im Gegensatz zu 80x96 Pixel bei Paint 256 / Apac-2 ohne Interlace und flimmerfrei); Viewer: Pryzmview, Apacview, etc.; Konverter: Apacview, Colorizer (um nach 62 Sektoren APAC oder Paint 256 / Apac-2 zu konvertieren); Beispiele findet man in der ABBUC-PD-Bib. (PD-Nr. 206-208);
- *Pryzm:* Gr. 9+11, in der Machart identisch mit Digipaint, allerdings basiert die Technik auf NTSC-Standard, d.h. das Flimmern ist auf PAL-Maschinen stärker/höher und die Farben erscheinen nicht so gut. Die Länge der Bilder beträgt 123 Sektoren, es wird Pageflipping (und Interlace) benutzt. Viewer: Pryzmview, Apacview, etc.; Konverter: Apacview, Colorizer (konvertiert ins 62 Sektoren Apac bzw. Apac-2 Format);
- *Technicolor:* Gr. 9+11, das Format besteht aus zwei Files / zwei Halbbildern (*.COL für die Farbhälfte und *.LUM für die Helligkeitshälfte), da hier zudem noch Overscan und/oder Underscan benutzt wird, sind die Bildhälften jeweils 39 Sektoren lang; auf dem Screen werden beide Bilder „zusammengelegt" und ergeben so ein Vollbild, das größer ist als der normale Atari-Screen. Viewer: Technicolor-Viewer (versch. Basic-Versionen); Konverter: Eagle-Print (aus ABBUC Mag. 26, konvertiert jede Bildhälfte in 62 Sektoren, die man danach via append zusammenfügen und als Digipaint/Pryzm Bild benutzen kann; oder nochmal mit Apacview oder Colorizer ins 62-Sektoren Format konvertieren kann); Beispiele finden sich in der ABBUC-PD-Bib. (PD-Nr. 186) und zahlreicher auf der Pooldisk-CD oder bei HAPS. Dieses Format hat übrigens einen immer gleich lautenden Header (bestehend aus Atari-Sonderzeichen)...
- *Fun with Art:* Gr. 15 mit DLI's, dieses Format basiert auf einem Malprogramm (Modul) von Epyx, es benutzt die Grafikstufe 15 und hängt zusätzlich noch DLI's an, wodurch einerseits bis zu 128 Farben (die meist wie Neon leuchten) möglich sind, andererseits aber mehr als 62 Sektoren gebraucht werden.

Die Sektorenlänge ist variabel und kann zwischen 62 und ca. 80 Sektoren betragen. Viewer: FWA-Viewer (die Bilder müssen hier den Extender .PIC haben!);
Konverter: FWA-Konverter von C.Jackson, Rapid-Gr.-Conv. von C. Jackson, etc.; Beispiele finden sich in der ABBUC PD-Bibliothek (PD-Nr. 189) und auf der Pooldisk-CD; auch dieses format hat einen immer gleich lautenden Header (zwei inverse, nach links gerichtete Dreiecke);

Grafik-Formate für Atari und PC

- *S.A.M.-Painter:* Gr. 15 mit DLI's, dieses Format nutzt ebenfalls die Display-List Interrupts um mehr Farben in Gr. 15 zu erzeugen. Das Malprogramm gehört zum Lieferumfang von SAM (Screen-Aided-Management, ein Desktop von Raindorf-Soft) und erzeugt Bilder mit einer festen Länge von jeweils 66 Sektoren; Viewer: SAM; Konverter: SAM;
- *Smart-Art-II:* Gr. 15+DLI's, ein PD-Programm das ebenfalls Gr.15-Bilder mit DLI's erzeugen kann. Die Sektorenlänge dieser Bilder ist variabel, doch leider ist das Programm bzw. dessen Bilder nicht zu FWA kompatibel; von daher ist es kein Wunder, dass kaum derartige Bilder existieren; Viewer: Smart Art; Konverter: nicht bekannt;

- *MCS-Bilder:* Gr. 15 + Player-Missiles, dieses Format nutzt die Grafikstufe 15, um dann aber mehr als 4 Farben zu erzeugen (ca. 9-12 sind möglich), werden die Player und/oder Missiles (bzw. deren Register) als zusätzliche Farben benutzt. Als Titel- oder Intro-Bilder sind sie sehr geeignet, da ihre Farbenvielfalt und hohe Auflösung auf dem XL/XE beeindruckt. Die Länge beträgt grundsätzlich 82 Sektoren. Als Hintergrundbilder in einem Spiel eignen sie sich aber nur sehr bedingt, da dann die Hardware mäßigen Player und/oder Missiles nicht mehr vorhanden sind und man diese dann per Software erzeugen und steuern muss, was sehr viel Speicher verschlingt. Viewer: MCS-Viewer (Basic mit ML-Routine); Konverter: auf dem Atari keine; auf dem PC soll einer existieren...
- *GED-Bilder:* Gr. 15 + Player+Missiles, dieses Format nutzt ebenfalls Player und Missiles zur Erzeugung von mehr Farben (bis zu 14 oder 15 Farben sollen möglich sein). Die Länge beträgt stets 91 Sektoren pro Bild. Als Titel- oder Introbilder sollen sie gut geeignet sein, als Hintergrundbilder weniger. Allerdings ist das Format recht schwierig zu erzeugen und sowohl hierzulande, als auch in Polen ziemlich unbekannt. Viewer: GED-Painter; Konverter: derzeit keine (es existieren auch nur 4-5 GED-Bilder);

- *R,G,B-Bilder:* Gr. 8, 9 oder 15, die Grafiken bestehen aus drei Bildern (3x62 Sektoren, ein Bild mit Rottönen, eines mit Grüntönen und eines mit Blautönen) und verschlingen somit recht viel Platz (186 Sektoren, drei File-Einträge in der Directory). Dafür bieten sie versch. Grafikstufen und aufgrund der RGB-Technik (mittels DLI, VBI, Pageflipping, etc. umschalten der Farben bzw. Farbregister) werden bis zu 2x2x2 *Graustufen* (Gr.8), 4x4x4 *Farben* (Gr. 15) oder 16x16x16 *Farben* (Gr. 9) erreicht. Da das Prinzip auf NTSC basiert flackert es auf PAL Maschinen besonders stark, ausserdem scheinen in Gr. 8 auf PAL-Geräten gar keine Farben und in Gr. 9 nur recht wenige Farben möglich zu sein. Es ist aber auch möglich, das dies vom Rechner und/oder TV bzw. Monitor abhängt. Viewer: Colorview (Gr. 9 und 15), Konverter: Apacview (GIF => R,G,B), Jview (GIF=> R,G,B oder RGB) und Colorviewsquash (R,G,B => RGB);

- *H.I.P.-Bilder:* Gr. 9+10 Graustufen-Bilder, zum allerersten Male wurde der Grafik-Trick von JAC! (Peter Dell) in seiner Demo Visdom oder Visdom-2 benutzt. Von der Demogruppe HARD aus Ungarn wurde er dann zum allg. Standard umgesetzt, d.h. es wurden Beschreibungen und Konverter hervorgebracht. Der Trick basiert auf einem Bug des GTIA in Gr. 10, nutzt man hier die Interlace-Technik, so wird seltsamerweise eine Auflösung von 160x200 Pixel (Gr. 10: 80x192 Pixel) erreicht. Bei „sanften" Farbübergängen flackert das Bild dann auch kaum und man hat beim Graustufenmodus von HIP ca. 30 Graustufen in 160x200 Pixel Auflösung (das ist deutlich besser als Gr. 9). Die Länge der Bilder beträgt 129 Sektoren in unkomprimierten Zustand. Es gibt von HIP auch sog. Color-Bilder, die jeweils nur eine Farbe (z.B. grün oder blau) in 30 Helligkeiten nutzen, diese sind aber kaum verbreitet, da sie sehr schnell vom besseren RIP-Format (colored+compressed HIP) abgelöst wurden. Viewer: HIP-Viewer von MacGyver, Visage von MadTeam, The Projector, Mega-Graph-View 1.3, etc.; Konverter: div. PC-Konverter, für den XL/XE scheint es nur den JPG-Konverter zu geben, der JPG nach HIP konvertiert; Hip-Bilder haben einen Header...

Ich erspare es mir hier noch zahlreiche polnische und tschechische Grafikformate aufzuzählen (wie z.B. INP, INT, ILC, MAX, CIN, XLP, etc.) da ich hierüber einfach zu wenig weiß und diese wohl auch nur in Polen/Tschechien verbreitet und bekannt sind. Als Viewer können hier Mega-Graph-View 1.3 und The Projector dienen (außerdem natürlich einzelne Viewer und Konverter, z.B. INTVIEW, INPVIEW, XLPVIEW, CINVIEW, INTCONV, etc.).

Grafik-Formate für Atari und PC

d) komprimiert, variable Länge:

- *Koala/Micro-Illustrator:* Gr. 8,9,15, Koala ist das Standard-Komprimierungsformat auf den Atari 8-Bittern. Es war ursprünglich nur für Gr. 15, läßt sich aber ebenso bei Gr. 8 und 9 einsetzen. Es gibt drei Varianten, nämlich a) vertikal komprimiert (beste Komprimierung, deutlich kleiner als 62 Sektoren), b) horizontale Komprimierung (schlechtere Komprimierung, nicht sooo viel kürzer als 62 Sektoren) und c) keine Komprimierung (Länge = 63 Sektoren, da 62 Sektoren Bilddaten + 1 Sektor für den Koala-Header). Der Header teilt dem Loader, Viewer oder Konverter mit, ob es sich um ein Koala-Bild handelt und in welcher Art dieses komprimiert ist. Anschliessend folgen jede Menge Leerzeilen, die für den Nutzer/Anwender freigehalten wurden. Hier hätte man theoretisch den Namen des Bildes, die Grafikstufe (8,9,15,etc.), die Auflösung (in Pixel), die Länge (in Bytes) und die Anzahl der Farben unterbringen können. Allerdings wurde das von niemandem genutzt und es existiert auch kein Malprogramm oder ähnliches das dies nutzen würde/könnte.. Viewer: Antic-Fader, The Projector, etc.; Konverter: Pictrix (alle Kompressionen), Piccon 1.0 (nur vertikal kompr. Koala-Bilder), Graphic und Rapid-Gr.-Conv. (alle Kompressionen?), etc.; auch Koala-Bilder haben einen mehrere Zeichen langen Header, er beginnt mit (inv. Dreieck), (inv. Herz), (inv. I), (inv. G) gefolgt von weiteren Sonderzeichen...

- *RGB-Bilder:* Gr. 8,9,15; Es handelt sich um die R,G,B Bilder die via RLE-Komprimierung zu einem Bild zusammengefasst und gepackt wurden. Man hat also nur noch einen File-Eintrag in der Directory und das Bild ist meistens deutlich kürzer als 186 Sektoren (Ausnahmen sind Bilder mit sehr viel Dithering, die sich damit kaum packen lassen). Man kann die Bilder direkt mit Jview aus GIF-Bildern erzeugen oder bereits bestehende R, G, B Bilder in dieses platzsparende Format konvertieren. Die Idee dazu und die ersten Konverter+Viewer stammen von Clay Halliwell; Viewer: Colorsqashview (Gr. 8,9,15), The Projector, etc.; Konverter: Colorviewsquash (R, G, B => RGB); Jview (GIF => RGB); komprimierte RGB-Bilder haben als Header die Kennung RGB1...

- *RIP-Bilder:* Gr. 9+10 Color oder Graustufen; Es handelt sich dabei um mehrfarbige „HIP"-Bilder. Allerdings sind RIP-Bilder in der Länge und Auflösung variabel (und nicht wie HIP festgelegt) und lassen sich auch platzsparend packen. Im ungepackten Zustand benötigen die meisten RIP-Bilder ca. 153 Sektoren, gepackt sind sie z.T. bis zu 80% kürzer. RIP-Bilder können eine max. Auflösung von 160x238 Pixel erreichen, sie haben ca. 32-64 Farben (obwohl ja Gr. 9+10 theoretisch 16x9, also 144 Farben ergeben müßte). Die Bilder können bisher ausschließlich auf dem PC erzeugt werden und dies auch nur sehr umständlich, da nur wenige PC-Malprogramme über 9 Farben (Graphics 10!) verfügen, während 16 Farben oder 16 Graustufen (Gr. 11 bzw. Gr. 9) kein Problem darstellen. Allerdings basiert die hohe Auflösung nunmal auf einem Bug des GTIA in Gr. 10. Viewer: Visage by Mad Team; Konverter: nur auf dem PC verfügbar; gepackt werden die Bilder mit einem poln. Packer, entweder dem SFDN-Packer oder dem Code-3-Cruncher. Es existieren mehrere Header, alle beginnen mit der Kennung RIP, gefolgt von einer Versionsnummer (1.0, 1.1, 1.6, 2.0, etc.)...

Bei den unkomprimierten Atari-Grafikformaten habe ich viele polnische und tschechische Formate weggelassen, genau das gleiche tue ich hier. Denn viele poln./tschech. Grafiken gibt es auch in gepackter Form, wobei dann meist auch poln. Packer-Programme, wie der SFDN-Packer oder ein LZW-Packer oder sonst irgendwas benutzt wurde. Allerdings bin ich zu faul, dies hier alles aufzuzählen und zu nennen, wozu denn auch.Die div. Bilder Viewer und Konverter für den kleinen Atari findet man auf der Pooldisk Two und auf einigen poln. Homepages. Wer will kann auch mich anmailen, wenn er ein best. Programm benötigt. Meine E-Mail Adresse lautet: AMP@ABBUC.DE So, genug geschwätzt für heute. Vermutlich habt ihr hier sehr viel mehr erfahren, als ihr eigentlich wissen wolltet. Egal, wen es nicht interessiert, der braucht es ja nicht zu lesen... Andreas Magenheimer.

Das Versandangebot

Wüstenschlacht
Yar´s Revenge
Cristal Castles
Vanguard
Space Invaders
Pac Man
Solaris
Jr. Pacman
Defender
Asteroids
Super Breakout
Phoenix

Atari XL-XE Spiele auf Tape, je 2.50 €

Airline
Action Biker
Arkanoid
Basil, the great Mouse Detective
Bombfusion
Bobble Trouble
Caverns of Eriban
Crack up
Crystal Raider
Collapse
Cuthbert goes Walkabout
Darts
Danger Ranger
Despatch Raider
Escape from Doomworld
Excelsor
Feud
Galactic Empire
Galactic Trader
Gun Law
James Bond-the living Daylights
Kikstart off-Road Simulator
Laser Hawk
Last V8
L.A. Swat
Las Vegas Casino
Master Chess
Mountain Bike Simulator
Milk Race
Nightmares
Ninja
Ninja Master
One Man and his Droid
Power Down
Robot Knights
Rockfort
Scooter
Silent Service
Space Wars
Spindizzy
Star Flite
System 8
Tresure Quest
Tresure Quest
Universal Hero
Vegas Jackpot
Video Classics
War Hawk

Für viele dieser Spiele haben wir auch C-Simulator-Versionen auf Disk am Lager, die wir zusammen mit dem Originalspiel für einen Aufpreis von 1.30 € pro Spiel anbieten können. Fragt einfach mal nach welche Tape-Spiele auch als Disk-Version verfügbar sind.

Es ist allerdings nicht möglich C-Simulator-Versionen einzeln anzubieten, dies geht nur zusammen mit dem Originaltape!

Hardware Atari XL-XE:

Datenrekorder XC12
Gebrauchtgeräte, gereinigt 12.50 €

Datenrekorder 1010, komplett mit Netzteil und SIO-Kabel, funktionsgeprüft, 17.50 €

Stereoblaster Typ C
Mit 4 Reglern zum Einstellen des Sounds, mit Software und Anleitung 17.50 €

Stereo Amperlifer
Kopfhöreranschluß für den Stereoblaster Pro, 7.50 €

Coleco 10er Tastatur mit Software 5.- €

Das Versandangebot

2-Bit Sound 'n Sampler mit Programmdisk 22.50 €

Hardware andere Systeme:
Amiga 500 ohne alles 35.-€ mit Netzteil 50.-€, 1MB 65.-€

Literatur:

Atari Magazin
Ausgabe 5-6/98, 1-2000, 2-2000, 3-2000, 1-2001, 2-2001, 3-2001, 4-2001, 1-2002,2-2002, 3-2002
Je Ausgabe 5.-€ SONDERANGEBOT
Jahrgang 2000. 12.50€
Jahrgang 2001. 15.- €
New Atari World Magazin
Ausgabe Nr.1, Nr.2, Nr.3, Nr.4, Nr.5
Jeweils mit Heftdiskette, Preis je 5.-€
SONDERANGEBOT Alle 5 Ausgaben 17.50 €

Hint Hunt Book Band 2, 30 Seiten Tipps und Tricks zu Atari XL-E Spielen 5.-€

CD-Shop:

Atari Game Music: 26 Musikstücke aus den besten ATARI-Games, Preis 2.50 €

ATARI Demo Songs 1: 22 brandheiße Songs aus den besten ATARI-Demos, Preis 2.50 €

Anime FANtastics 1, die CD-ROM für alle Fans der Japan-Animation! Fast 2 Stunden Fanvideos in den Formaten MPEG, AVI und Quicktime und rund 350 tolle Grafiken in den Formaten JPEG, GIF und IFF. Ausgelegt für PC sind die Grafiken und Filme aber auch am Mac, Atari ST/Falcon oder auf Amigas mit entsprechenden Viewern zu betrachten. Preis 7.50 €

Anime FANtastics 2: Die gelungene Fortsetzung der ersten Anime-Collection. Auch hier findet man rund 2 Stunden toller Fan-Filme und 250 Grafiken in den gängigsten Formaten. Für Fans einfach unverzichtbar! Preis 7.50 €

Anime Fantastics 3 : Noch einmal 15 atemberaubende Fan-Filme rund um die Anime-Welt und über 100 neue Grafiken! Preis 7.50 €

Anime Fantanstics 4: Weitere geniale Videos und viele tolle Cover von verschiedenen Animes. 15 Videoclips und 100 Bilder bieten wieder viel Abwechslung im Reich der Animes!
Preis 7.50 €

Scince Fiction FAN-Rom 1:
Eine CD-Rom in der Trekkies und andere SF-Fans voll auf ihre Kosten kommen! 36 Animationen, Filme und Trailer, rund 700 Grafiken von Star Trek über Aliens bis Tron und als Bonbon original Drehbücher zu diversen Filmen garantieren eine lange Reise durch die Datenweiten!
Preis 7.50 €

Adult Anime vol.1
Rund 3000 Grafiken und 17 Videoclips aus dem Bereich der Manga-Erotik und der Dämonologie erwarten Euch. Wie immer wurde auf aufwendige Menüs verzichtet um einen Zugriff auf fast allen Systemen zu ermöglichen, so kann man mit einem Amiga 1200 schon alle Bilder betrachten (Gutes Grafikprogramm vorausgesetzt!)
Preis 7.50 €

Atari Pool Disk Two:
Die Datensammlung schlechthin, 2 knackvolle CD-Roms mit tausenden von PD's, Emulatoren, Grafiken, Filmen und Texten rund um den Atari! Jetzt wieder da für nur 12.50 €

Bestellungen richten sie bitte an diese Adresse:
PD-World Versand
Bruch 101
49635 Badbergen
Tel. 0171-9254660

New Generation Atari Magazin

Impressum

Herausgeber: Sascha Röber

Ständige freie Mitarbeiter: Thorsten Helbing, Walter Lauer, Sacha Hofer, Andreas Magenheimer

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Bankverbindung: Postbank Hannover
Kontonummer: 631849304
Bankleitzahl: 25010030

Anschrift: PD-World-Versand
Bruch 101, 49635 Badbergen
Tel. 0171/ 9254660

Manuskripte und Programm-Einsendungen:

Manuskripte und Listings werden gerne von uns angenommen. Die Autoren erklären mit der Einsendung Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung. Alle Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Die Redaktion bemüht sich stets um genaue Prüfung aller eingehenden Manuskripte, trotzdem kann keine Garantie auf deren Richtigkeit übernommen werden.

Sascha Röber

Das New Generation Atari Magazin erscheint alle drei Monate und kostet 5.- € + 1.53 € Versand !

Letzte Worte

Meine lieben Leser und bei den meisten kann ich auch sagen Freunde. Leider ist jetzt der Moment gekommen sich vom NGAM , der Disk Line und dem PD-Mag zu verabschieden. Sicher werden sich viele Fragen warum denn gleich alle Magazine eingestellt werden müssen, doch die Antwort ist eigentlich ganz klar und einfach. Es reicht halt nicht mehr! Die meisten Atarianer die noch ein wenig aktiv sind haben sich inzwischen dem ABBUC angeschlossen und sind nicht mehr bereit noch mehr Geld als den ABBUC-Beitrag für den Atari zu opfern. Daher war es mir nicht möglich bei den ABBUC Mitgliedern neue Leser für meine Magazine zu werben und die noch verbliebenen Atari-Fans der ursprünglichen Leserschaft reichen halt nicht aus um die Kosten und den Arbeitsaufwand den die Magazine mit sich bringen zu rechtfertigen. Trotzdem bin ich nicht verschwunden, denn der PD-World Versand wird weiterhin bestehen und ich werde mich halt jetzt gelegentlich beim ABBUC bemerkbar machen, ihr seid mich also noch nicht los! Ich wünsche allen auch weiterhin viel Spaß mit dem Atari und das Eure Compys noch lange laufen!

Euer Sascha Röber